UN PRODOTTO
FENDER MUSICAL INSTRUMENTS CORP.
CORONA, CA USA

Importanti istruzioni per la sicurezza

Questo simbolo indica che si avvisa l'utente della presenza di livelli di tensione pericolosi all'interno della struttura.

Questo simbolo indica che si consiglia all'utente di leggere tutta la documentazione allegata ai fini del funzionamento sicuro dell'unità.

AVVERTENZE

- PER EVITARE DANNI, RISCHI DI INCENDI O SCOSSE ELETTRICHE, NON ESPORRE QUESTA UNITÀ ALLA PIOGGIA O ALL'UMIDITÀ.
- COLLEGARE A TERRA QUESTA UNITÀ.
- COLLEGARE A UNA FONTE DI ALIMENTAZIONE CA CONFORME ALLE SPECIFICHE DI TENSIONE E FREQUENZA RIPORTATE SUL PANNELLO POSTERIORE DELL'UNITÀ.
- PRIMA DI PULIRE LE SUPERFICI ESTERNE DELL'UNITÀ, DISINSERINE L'ALIMENTAZIONE E DISCONNETTERE IL CAVO DI ALIMENTAZIONE CA. PULIRE SOLTANTO CON UN PANNO UMIDO. LASCIARE ASCIUGARE COMPLETAMENTE L'UNITÀ PRIMA DI RICOLLEGARLA ALLA FONTE DI ALIMENTAZIONE CA.
- NON ALTERARE IL CAVO DI ALIMENTAZIONE CA.

- LASCIARE 15,3 cm DI SPAZIO LIBERO DIETRO ALL'UNITÀ PER CONSENTIRNE IL CORRETTO RAFFREDDAMENTO TRAMITE VENTILAZIONE.
- I SISTEMI DI AMPLIFICAZIONE E GLI ALTOPARLANTI FENDER SONO IN GRADO DI PRODURRE LIVELLI DI PRESSIONE ACUSTICA MOLTO ELEVATI TALI DA PROVOCARE DANNI TEMPORANEI O PERMANENTI ALL'UDITO. FARE ATTENZIONE NELL'IMPOSTAZIONE E NELLA REGOLAZIONE DEI LIVELLI DI VOLUME DURANTE L'USO.
- L'UNITÀ NON CONTIENE PARTI RIPARABILI DALL'UTENTE. PER L'ASSISTENZA, RIVOLGERSI ESCLUSIVAMENTE A PERSONALE QUALIFICATO.

DICHIARAZIONE DI CONFORMITÀ FCC

Questa apparecchiatura è stata testata e dichiarata conforme ai limiti vigenti per dispositivi digitali di Classe B ai sensi della Parte 15 delle norme FCC. Tali limiti intendono fornire protezione ragionevole da interferenze dannose in caso di installazione residenziale. Questa apparecchiatura genera, usa e può irradiare energia di radiofrequenza che se non impiegata secondo le istruzioni può provocare interferenze dannose per le comunicazioni radio e non si garantisce l'assenza di interferenze in una particolare installazione. Se questa apparecchiatura provoca interferenze dannose alla ricezione radiotelevisiva, determinabili accendendo e spegnendo l'apparecchiatura stessa, si consiglia all'utente di cercare di correggere le interferenze utilizzando una o più delle seguenti misure: riorientare o riposizionare l'antenna ricevente, aumentare la distanza tra apparecchiatura e ricevitore, collegare l'apparecchiatura a una presa di un circuito diverso da quello del ricevitore. Se necessario, rivolgersi al rivenditore o un antennista/tecnico radiotelevisivo esperto.

Prefazione

"Ogni tecnologia avanzata sconfina nella magia".

—Arthur C. Clark

È singolare: maggiore è la perfezione, più naturale essa sembra agli occhi di un osservatore occasionale. Per esempio, qualcuno ha mai visto Jimi Hendrix suonare dal vivo? In video o dal vivo, la caratteristica che più colpisce di Jimi è l'apparente facilità con cui crea armonie meravigliose. Nessuna smorfia sul volto, naturalezza di movimenti e postura, sudorazione impercettibile... Nulla all'infuori di un''apparente totale e perfetta simbiosi con la sua anima.

Bene, la tecnologia ha finalmente contaminato anche noi vetero-chitarristi! Inizialmente dileggiati dai più, effetti digitalizzati e amplificazione si sono imposti alla tradizione tonale, assumendo un ruolo centrale laddove pochissimi anni or sono soltanto le valvole osavano apparire. Esiste però un prezzo da pagare. Lasciando perdere per un istante l'indispensabile armamentario di manuali, la loro mancanza di eleganza e semplicità, la tecnologia moderna è stata usata per "modellare" o "rispecchiare" i toni di chitarra più ricercati, in alcuni casi riuscendoci quasi perfettamente. Molto spesso però, dopo l'iniziale entusiasmo, la stanchezza prende velocemente il sopravvento. Dopo tutto, questi prodotti generano semplicemente una riproduzione monodimensionale di parametri specifici o un particolare momento, distanti anni luce dallo splendido caos alla base di un grande tono.

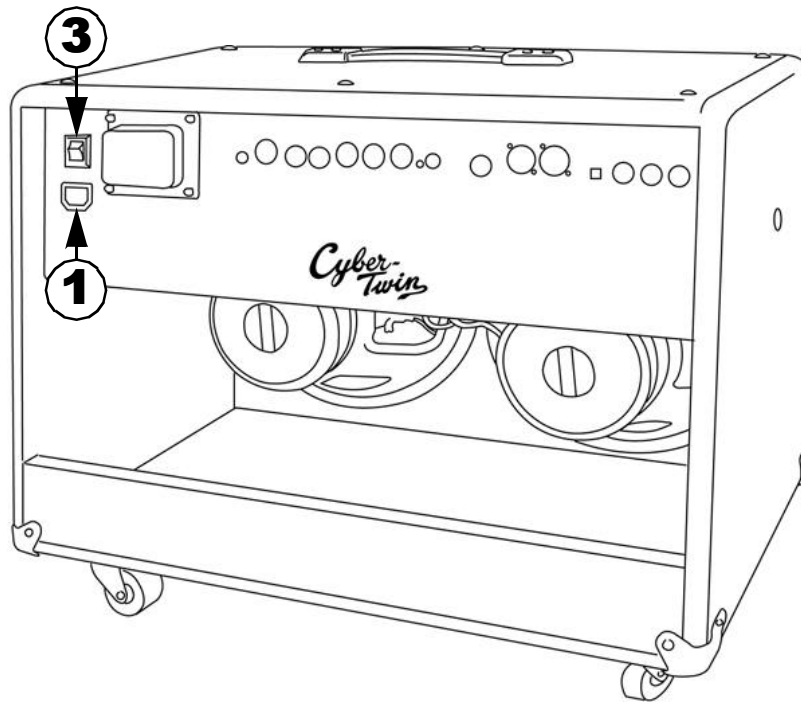
La storia del progetto Cyber-Twin. Sin dal primo giorno, Fender si è distinta per la sua singolarità: l'invenzione dell''originale Telecaster in un'era di chitarre jazz arch-top è l'esempio supremo della libertà di pensiero ed espressione della personalità di Leo Fender. Originariamente derisa perché simile a una "tavola", la Telecaster ha dato origine a un'intera industria di chitarre a corpo pieno e relativi amplificatori. Il team Cyber-Twin si è unito all'insegna di uno slogan comune e "Innovate... Don't Emulate", ovvero "Innovazione e non imitazione", è diventato la regola.

Nemmeno lontanamente simile ad altri processori o amplificatori oggi in commercio, Cyber-Twin è un "camaleonte" robotizzato che si riconfigura *trasformandosi* letteralmente in amplificatori diversi, modificando topologia e valori dei componenti in un batter d'occhio. Il risultato è a dir poco stupefacente. A differenza degli amplificatori monodimensionali, ogni programma master o "Source Amp" su Cyber-Twin è un amplificatore diverso, ciascuno dotato della propria paletta completa di toni e atmosfere pronte per essere esplorate.

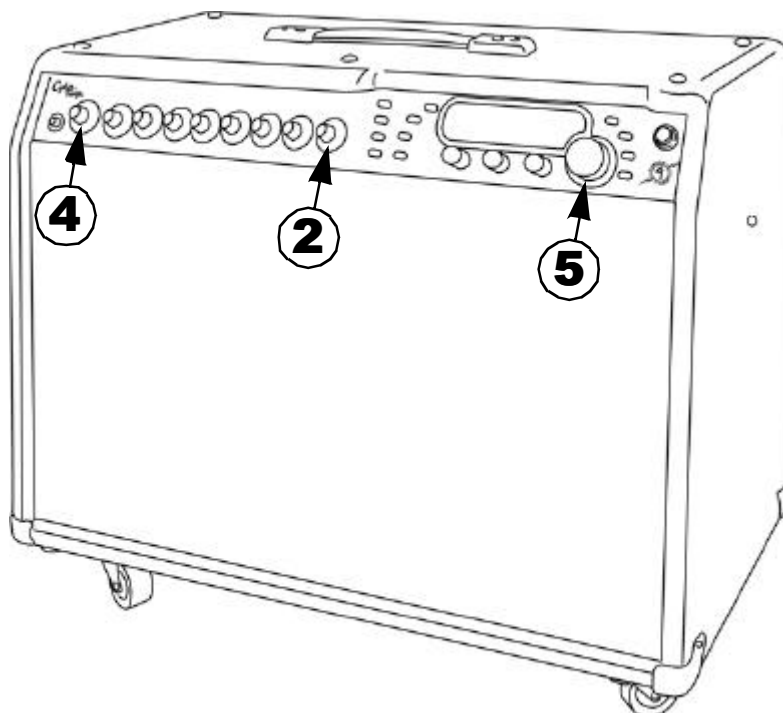
Cyber-Twin è una raccolta completa di amplificatori Fender e della loro gamma infinita di voci, l'unione di tecnologia brevettata all'avanguardia e circuiti valvolari sul mercato da cinquant'anni, che si fondono per creare un'esperienza completa. L'unico difetto che riscontro, come nel caso di Jimi, è che aspetto familiare e interfaccia semplice fanno apparire Cyber-Twin un po' troppo elementare. Ma forse, è soltanto magia.

Ritchie Fliegler

Fender

GUIDA RAPIDA

1. Inserire il cavo di alimentazione fornito dopo avere letto *"Importanti istruzioni per la sicurezza" a pagina 1*.

2. Premere MASTER e collegare la chitarra.

3. Accendere l'amplificatore.

4. Regolare TRIM in modo tale che i LED verdi siano quasi tutti accesi e il LED rosso lampeggi occasionalmente mentre si suona la chitarra. Portare MASTER al livello desiderato.

5. Ruotare il COMANDO DATI grosso per cercare preimpostazioni di configurazioni ampli diverse. Provare a suonare la chitarra!

INDICE

1 • Introduzione

2 • Controlli e jack sui pannelli

3 • Interfaccia Cyber-Twin

4 • Modo Preimpostazione Modifica AMP (Modo AMP Edit)

Voci del menu AMP Edit

Reverbero - Definizione

5 • Modo Preimpostazione Modifica FX (Modo FX Edit)

Voci del menu FX Edit

FX - Definizione

6 • Modo UTILITY

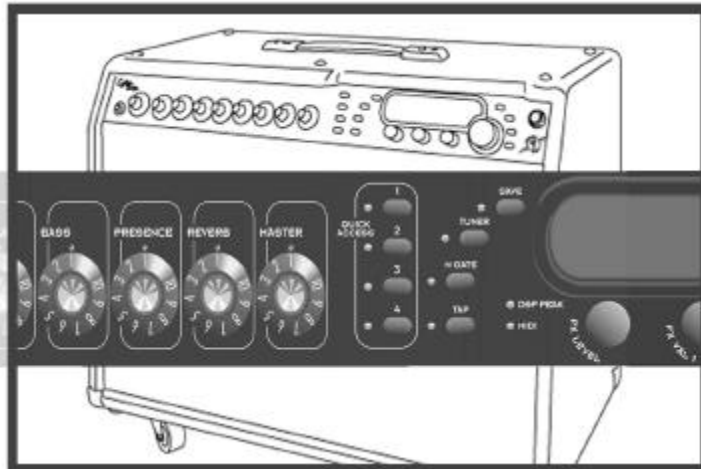
Voci del menu UTILITY

7 • Implementazione MIDI

Appendici

1 . INTRODUZIONE

Cyber-Twin™ è il modello di punta di una nuova classe di amplificatori Fender®. ***Virtual Tone Interpolation***™ (*brevetto in corso di registrazione*) consente a Cyber-Twin di "*trasformarsi*" in amplificatori diversi a seconda dei diagrammi originali. Partendo da componenti e scheda di circuito *virtuali*, Cyber-Twin "ricabla" l'architettura dei circuiti interni e si trasforma istantaneamente nelle maggiori configurazioni di *circuiti di amplificazione* come '59 Bassman®, Twin Reverb®, Dyna-Touch™, Hot Rod™, Pro Amp™ e "Her Majesty's Bassman", tanto per citarne alcuni.

Cyber-Twin consente a *ogni utente* di ***configurare il proprio amplificatore***. L'utente può così divertirsi a disattivare la circuiteria drive di un Hot Rod™, il tone stack (stack di toni) di un amplificatore British e, nonostante *si dica* che il tone stack debba venire dopo la circuiteria drive, metterlo *prima*. Provare poi il Gated Reverb e continuare a divertirsi servendosi del menu Speaker Polarity per invertire la fase dell'altoparlante *destro*. Provare il drive impostato e salvarlo se ne è soddisfatto. In caso contrario, prendere una delle 120 configurazioni ampli incorporate e ricominciare. Il sistema può accettare sino a 85 configurazioni ampli personalizzate nella THE PLAYER'S LOUNGE. Si tratta di preimpostazioni di configurazioni ampli riscrivibili che possono essere trasferite da / a Cyber-Twin usando MIDI (Musical Instrument Digital Interface) a fini di backup o scambio con altri proprietari di Cyber-Twin.

Cyber-Twin completa queste configurazioni ampli mettendo a disposizione dell"utente un'ampia gamma di FX di qualità da studio. Sono inclusi tutti gli effetti di modulazione e ritardi stereo immaginabili, oltre a dispositivi per effetti speciali quali un tape echo analogico *virtuale* e un backwards delay. L'arsenale di Cyber-Twin comprende inoltre un catalogo di tipi di reverbero da spring reverb (reverbero a molla) a plate reverb (reverbero a piastra).

L'elenco di funzioni è ampio e il numero di possibilità illimitato. Per provare soddisfazione immediata, inserire una delle 85 impostazioni ampli e FX pronte nel FENDER CUSTOM SHOP oppure scegliere una delle 35 configurazioni Ampli classiche da YOUR AMP COLLECTION e provare un po' a cambiare parti o aggiungere FX per creare il proprio *Cyber-stile*.

Grazie per avere scelto Fender—Tone, Tradition, and Innovation—dal 1946.

Funzioni di Cyber-Twin

40 **display a 40 caratteri e 2 righe** presenta opzioni di menu, prompt e informazioni generali.

1 **COMANDO DATI dinamico** consente numerosi tipi di ingresso con un solo pomello.

6 **modo di funzionamento:** ■ Play, ■ Amp Edit (Modifica Amp), ■ FX Edit (Modifica), ■ Utility, ■ Guitar Tuner (Accordatore chitarra), ■ Demonstration (Dimostrazione)

8 **pomelli motorizzati** consentono regolazioni automatiche operate da modifiche di preimpostazioni, sequenze di controller continuo MIDI e ingresso da un pedale MIDI remoto e/o pedale di espressione analogico.

205 **preimpostazioni di configurazioni amplificatore:**

- ■ 85 **"FENDER CUSTOM SHOP"** – permanenti – configurazioni ampli personalizzate, comprendenti FX
- ■ 85 **"PLAYER'S LOUNGE"** – *riscrivibili* – ampli configurati dall'utente
- ■ 35 **"YOUR AMP COLLECTION"** – permanenti – configurazioni ampli classiche come da produzione originaria

✔ **Implementazione MIDI**:[1]

- ■ 23 **controller continui** per il controllo automatico da parte di apparecchiature MIDI esterne (sequencer/ computer)
- ■ 1 **controller continuo assegnabile** per il controllo remoto di un parametro *dinamico*
- ■ 4 funzioni **esclusive per il sistema** per il trasferimento di preimpostazioni e aggiornamenti sistemi

16 selezioni **circuiteria drive:** ■ 12 tipi di emulazioni di amplificatori a valvole, ■ 4 tipi di emulazioni di amplificatori a stato solido

2 **valvole** sono usate nella circuiteria drive a valvole e nel circuito analogico, (12AX7WA)

4 **tone stack**, ciascuno con ■ 2 parametri di posizione (prima/dopo la circuiteria drive)

28 **selezioni FX** (effetti), ciascuna con ■ 4 o 5 parametri regolabili :

■ 10 effetti Ritardo, ■ 11 effetti Modulazione, ■ 3 effetti Speciali, ■ 4 effetti Accoppiati

11 tipi di **Reverbero**, ciascuno con ■ 4 parametri regolabili

4 impostazioni di livello di **Compressione**

3 impostazioni di livello di **Gate rumore** con ■ 1 parametro regolabile di Profondità

4 tipi di **Timbro** danno boost di tono istantanei per accento o bilanciamento

4 **fasi linea/altoparlante,** consentono di selezionare polarità standard o invertita per ogni altoparlante, in modo indipendente.

8 combinazioni **Bypass Reverbero**/**Effetti**; attivazione mediante pedale, una combinazione programmabile per preimpostazione oppure ■ commutazione "velocità rotore" durante l'uso dell'effetto Vibratone.

4 **tasti di accesso rapido** assegnano preimpostazioni di configurazioni ampli preferite offrendo un pratico accesso con un solo tasto.

1 **pedale a 4 pulsanti**, consente l'accesso *remoto* ai 4 tasti di accesso rapido.

1 **jack per pedale di espressione** facilita il controllo di eventuali parametri controllabili preimpostati da un pedale di espressione analogico (opzionale).

130 **watt di potenza in uscita stereo**, (65 watt per canale)

2 **altoparlanti Celestion**, G12T-100 (12"/8Ω)

1 **uscita linea digitale stereo**, jack RCA SPDIF per il collegamento ad apparecchiature acustiche digitali

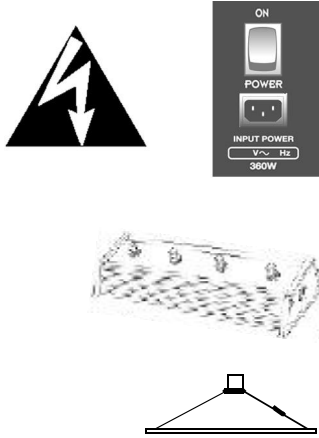
2 **uscita linea XLR stereo**, jack a bilancio di impedenza, con switch a ■ 2 posizioni (mono/stereo)

3 **jack loop effetti**, mono in uscita, mono o stereo in ingresso, con switch a ■ 2 posizioni (-10dBv/+4dBu).

1. Le funzioni Cyber-Twin MIDI richiedono il collegamento ad altre apparecchiature MIDI mediante cavi MIDI (opzionali).

Impostazione di base

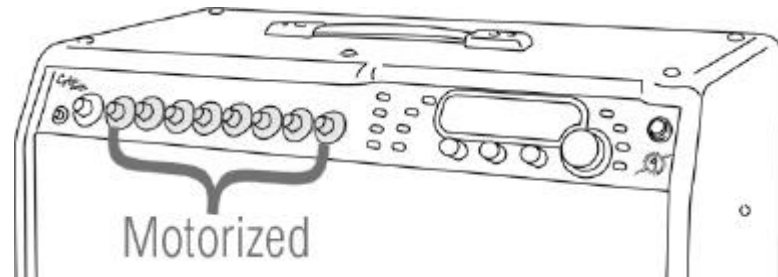
Questa sezione illustra la procedura di accensione iniziale e disattivazione del modo DEMO.

Collegamenti

- Porre l'interruttore POWER (alimentazione) in posizione OFF, quindi collegare il cavo di alimentazione IEC fornito alla presa sul pannello posteriore di Cyber-Twin e inserirne l'altra estremità in una presa elettrica collegata a terra e conforme alle specifiche di frequenza e tensione riportate sul pannello posteriore dell'unità (vedere “Importanti istruzioni per la sicurezza” a pagina 1).

- Ruotare i pomelli TRIM e MASTER VOLUME e portarli su 1.

- Collegare il pedale a quattro pulsanti (incluso) al jack FOOTSWITCH situato sul pannello posteriore di Cyber-Twin usando il cavo fornito.

- Collegare il pedale a un pulsante (incluso) al jack REVERB/FX BYPASS situato sul pannello posteriore.
- Collegare la chitarra al jack INPUT situato sul pannello anteriore di Cyber-Twin.
- INSERIRE l'ALIMENTAZIONE di Cyber-Twin: la spia rossa sul pannello anteriore si accende.
- Impostare i pomelli TRIM e MASTER sui livelli desiderati.

✔ Qualche movimento automatico degli 8 pomelli motorizzati è normale all'accensione.

È possibile fermare i pomelli mentre ruotano automaticamente. I pomelli sono programmati per rilevare eventuale resistenza e arrestare il movimento.

✔ Si sentiranno istantaneamente le regolazioni apportate prima che i pomelli motorizzati si “innestino”.

I pomelli motorizzati si muovono su comandi provenienti da fonti interne (per esempio modifiche di preimpostazioni) ed esterne (come messaggi MIDI e azioni del pedale di espressione).

Il pomello MASTER VOLUME è motorizzato e controllabile esclusivamente da fonti esterne.

Il pomello TRIM non è motorizzato.

✔ La prima schermata, all'accensione, presenta la versione software di Cyber-Twin seguita da un messaggio a scorrimento.

✔ Dopo alcuni secondi di inattività del pannello di controllo, il display si ferma alla schermata seguente.

C00 Stadium Rock
Press Save to Demo

Modo Dimostrazione (DEMO)

Allorché Cyber-Twin viene inizialmente impostato oppure dopo un ripristino delle preimpostazioni di fabbrica, il Modo DEMO visualizza una schermata che chiede di provare la dimostrazione come nella schermata esemplificativa (sinistra).

Premere il tasto SAVE e procedere alla dimostrazione oppure disattivare il Modo DEMO rispettando le istruzioni seguenti. Il modo DEMO disattiva la normale funzione di salvataggio del tasto SAVE.

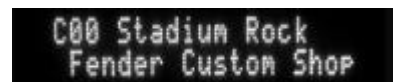
Modo DEMO - Disattivazione

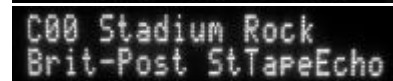
Demo Mode C00
On

1) Premere il tasto UTILITY una volta. La schermata indicherà che il Modo DEMO è ON.

2) Ruotare il pomello del COMANDO DATI in senso antiorario per selezionare OFF.

3) Premere il tasto EXIT per ritornare al modo PLAY.

C00 Stadium Rock
Fender Custom Shop

Ora, sulla seconda riga la schermata presenta temporaneamente il nome del banco,

C00 Stadium Rock
Brit-Post StTapeEcho

quindi le informazioni sulla preimpostazione corrente di configurazione ampli.

Affinché le istruzioni riportate in questo manuale diano i risultati desiderati, cominciare le nuove operazioni con il Modo DEMO OFF e Cyber-Twin in normale Modo PLAY.

~~~~~~

Indirizzi dei siti web fender:

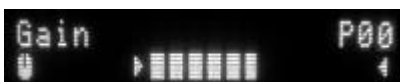
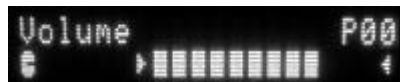
❑ www.fender.com

❑ www.mrgearhead.net

~~~~~~

2. PANNELLO ANTERIORE

A) **INPUT (INGRESSO)** - Punto di collegamento per chitarra elettrica.

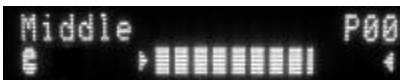
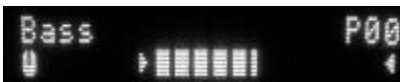
B) **TRIM (REGOLAZIONE FINE)** - Regola il livello del segnale di ingresso per una corretta conversione analogico-digitale. Impostare TRIM in modo tale che la maggior parte dei LED VERDI sia accesa mentre si suona a livelli di volume normali. Il LED ROSSO deve lampeggiare occasionalmente quando la chitarra è impostata alla massima potenza, mentre si suona a livelli di volume elevati.

C) **GAIN (GUADAGNO)** - Regola il livello di distorsione e quello di segnale. Usare il pomello VOLUME per compensare differenze di volume indesiderate tra preimpostazioni create da modifiche del livello GAIN.

D) **VOLUME** - Regola il livello di segnale post-distorsione. Da usare insieme a GAIN per normalizzare le differenze in livelli preimpostati.

✔ Vari pomelli hanno una funzione particolare nel controllo del livello di volume.

Pomelli di "livello" e rispettivi controller

Pomello di "livello"	Scopo	Modifica preimpostazioni	Comandi MIDI	Pedale di espressione
TRIM	Imposta il livello di ingresso per la conversione digitale.	NO	NO	NO
GAIN	Regola il livello di distorsione.	SI	SI	SI
VOLUME	Equalizza differenze nei livelli preimpostati.	SI	SI	SI
MASTER	Controlla il volume globalmente.	NO	SI[a]	SI[a]

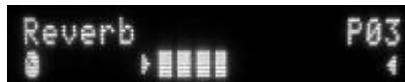
a). Il limite superiore per il controllo *motorizzato* è impostato sulla posizione del pomello MASTER VOLUME (impostato manualmente).

E) **TREBLE** - Regola il livello di segnale nel range di alta frequenza.

F) **MIDDLE** - Regola il livello di segnale nel range di media frequenza.

G) **BASS** - Regola il livello di segnale nel range di bassa frequenza.

✔ Per configurazioni ampli che utilizzano il tone stack Blackface, TREBLE, MIDDLE e BASS agiscono sia sul *livello* che sul tono. Questa è una caratteristica propria degli amplificatori Blackface.

H) **PRESENCE (PRESENZA)** - Regola il livello di segnale nel range di altissima frequenza. Situato sotto la circuiteria di distorsione nel percorso del segnale.

I) **REVERB (REVERBERO)** - Regola il livello di uscita del tipo di REVERB da mixare con il segnale diretto. Selezionare tra 11 tipi di REVERB, ciascuno con 4 parametri regolabili. Ruotare questo pomello e portarlo su

1 per DISATTIVARE il reverbero, (vedere "Reverbero—Definizione" a pagina 25).

✔ MASTER VOLUME è un controllo di livello globale.

M) **MASTER VOLUME** - Controlla il volume generale in uscita dall'amplificatore. Il livello MASTER VOLUME non è programmabile come preimpostazione. Questo pomello è motorizzato per consentire il controllo da un pedale di espressione o comandi MIDI. Impostare il limite superiore per il controllo motorizzato ruotando MASTER VOLUME e portandolo sull'impostazione di livello massimo desiderata.

K) **QUICK ACCESS KEYS (TASTI DI ACCESSO RAPIDO)** - Si assegnano qui quattro preimpostazioni di configurazioni ampli preferite per consentirne il richiamo successivo. Il LED si accende mentre un tasto adiacente è attivo _e_ una volta completata l'assegnazione di un tasto di accesso rapido.

- **Assegnazione:** selezionare una preimpostazione preferita con il COMANDO DATI, quindi premere *e tenere premuto un tasto di* ACCESSO RAPIDO finché non si accende il LED adiacente.
- **Richiamo:** premere il tasto di ACCESSO RAPIDO dove è stata assegnata una preimpostazione preferita oppure usare il pulsante del pedale corrispondente.

L) **SAVE (SALVA)** - Con questo tasto, è possibile salvare una nuova configurazione ampli o fare la copia di una preimpostazione esistente. Premendo il tasto SAVE una seconda volta in questa funzione, si cancella una preimpostazione PLAYER'S LOUNGE preimpostata sostituendola con la configurazione ampli corrente. Il LED lampeggia dopo ogni regolazione della preimpostazione attiva e continua a lampeggiare anche se tutti i parametri sono riportati alle impostazioni originarie.

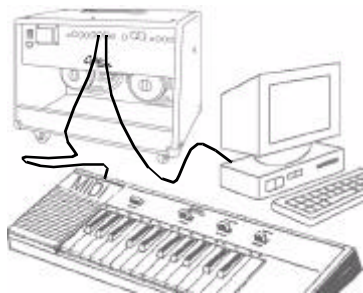
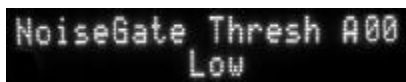
Procedura di SALVATAGGIO

Press Save to Store
P00 Stadium Rock

1) Premere il tasto SAVE una volta: appare un prompt (sinistra).
2) Ruotare il COMANDO DATI per selezionare una preimpostazione PLAYER'S LOUNGE da sovrascrivere con la configurazione ampli corrente.
   Premere EXIT per annullare la procedura di SALVATAGGIO.
3) Premere il tasto SAVE una seconda volta per completare il salvataggio.

✔ È possibile modificare *temporaneamente* le impostazioni di una preimpostazione permanente (FENDER CUSTOM SHOP e YOUR AMP COLLECTION); tuttavia, se la preimpostazione modificata non viene salvata su PLAYER'S LOUNGE, le modifiche vengono perdute allorché si modifica la preimpostazione corrente. Le modifiche di preimpostazioni sono attivate dal COMANDO DATI (soltanto modo PLAY), dai tasti di accesso rapido, dal pedale a 4 pulsanti o MIDI.

✔ È possibile usare le funzioni Dump MIDI di Cyber-Twin per copiare le preimpostazioni PLAYER'S LOUNGE su un dispositivo di memoria MIDI come per esempio un computer provvisto di scheda e software MIDI. Il ritrasferimento a Cyber-Twin avviene con la stessa apparecchiatura.

Memory Protect C00
On

✔ È possibile evitare involontari salvataggi o manomissioni inserendo la protezione di memoria. Accedere al menu Memory Protect (Protezione memoria) tramite il Modo UTILITY, (vedere a pagina 44).

M) **TUNER (ACCORDATORE)** - Premere questo tasto per usare l'accordatore per chitarra incorporato di Cyber-Twin. L'audio si azzera automaticamente e viene visualizzata una scala di sintonia. Suonare una sola corda e l'accordatore visualizzerà la lettera della nota più vicina con una lancetta indicante i valori diesis o bemolle centesimali se manca l'accordatura. Quando una corda è accordata, vengono visualizzate due frecce. Premere il tasto TUNER o EXIT per ritornare al Modo PLAY. Quando il Modo TUNER è attivo, il LED lampeggia.

✔ L'accordatore è estremamente preciso, pertanto è possibile che la lancetta oscilli sullo schermo mentre la corda raggiunge il tono corretto.

N) **NOISE GATE (GATE RUMORE)** - Premere questo tasto per ATTIVARE/DISATTIVARE il Noise Gate. Il Noise Gate riduce il rumore o cariche elettrostatiche di fondo che cavi, pickup, ecc. della chitarra ricevono da dispositivi a luce fluorescente e altre apparecchiature elettroniche. Per accedere ai parametri regolabili Depth (Profondità) e Threshold (Soglia) del Noise Gate, si usa il Modo AMP Edit (Modifica AMP) (vedere a pagina 22). Quando il Noise Gate è attivo, il LED è acceso.

O) **TAP** - Premere questo tasto ritmicamente per impostare l'intervallo di tempo/velocità dell'effetto attivo (a eccezione degli effetti Wah e Pitch Shift). È utile per impostare a senso il parametro basato su tempo. Il parametro designato per la regolazione del tasto TAP è generalmente controllato dal pomello FX VAL1, (per un elenco completo, vedere la mappa di menu FX alle pagina 44 e 29). Viene visualizzata una schermata temporanea che presenta il parametro e l'ultimo intervallo tempo/velocità dopo che è stato usato il tasto TAP. Il LED lampeggia alla velocità del parametro basato su tempo applicabile dell'eventuale effetto attivo.

Echo Time (ms) P00
1450

Phaser Rate (Hz) P00
0.08

Tasto TAP in Modo PLAY

- Premere TAP ***una volta*** e i valori di tempo vengono impostati al limite massimo (sinistra) mentre i valori di velocità vengono impostati al limite minimo (in basso a sinistra). Sebbene nelle schermate esemplificative questi *sembrino* opposti, il *tempo massimo* (ritardo maggiore) e la *velocità minima* (la velocità più bassa) hanno effetti simili.
- Premere TAP ***due volte*** e il valore sarà uguale all'intervallo compreso tra le due pressioni.
- Premere TAP ***ripetutamente*** e Cyber-Twin determinerà la media degli ultimi 5 intervalli.

✔ Se il tasto TAP resta inattivo per almeno 2 secondi, la pressione successiva viene conteggiata come la prima delle pressioni usate per determinare l'intervallo.

Tasto TAP in Modo UTILITY

Press TAP key to
Restore Fact Presets

Il tasto TAP viene usato anche per azioni del sistema e MIDI in Modo UTILITY, (vedere a pagina 44).

P) **DSP PEAK (PICCO DSP)** - Questo LED lampeggia quando il circuito DSP va in distorsione. Ridurre il livello di VOLUME qualora si percepiscano distorsioni indesiderate durante il lampeggiamento di questo LED. Se si usano effetti esterni, abbassarne il livello di invio in uscita a Cyber-Twin. Recuperare il livello di uscita perduto con MASTER VOLUME.

Q) **MIDI LED** - Questo LED lampeggia mentre Cyber-Twin trasmette, riceve o passa informazioni MIDI.

R) **DISPLAY** - Cyber-Twin usa la finestra colorata sul pannello anteriore per comunicare all'utente opzioni e informazioni (vedere “Interfaccia Cyber-Twin” a pagina 18).

S) **FX LEVEL (LIVELLO FX)** - Regola il livello di effetto attivo (FX) da 0-50% o 0-100%, a seconda dell'effetto (per maggiori dettagli, vedere le singole definizioni FX a partire da pagina 30).

T) **FX VALUE 1 (VALORE FX 1)** - Regola il parametro primario dell'effetto attivo. Per un elenco di tutti i parametri FX, consultare la mappa del menu FX (vedere a pagina 28).

U) **FX VALUE 2 (VALORE FX 2)** - Regola il parametro secondario dell'effetto attivo. Per un elenco di tutti i parametri FX, consultare la mappa del menu FX (vedere a pagina 28).

V) **COMANDO DATI** - Controllo di ingresso dinamico per un'ampia gamma di istruzioni associate al Modo corrente di Cyber-Twin.

- Modo PLAY - Seleziona la preimpostazione di configurazione ampli attiva.
- Modo AMP Edit (Modifica AMP) - Seleziona i valori dei parametri per ogni componente di configurazione amp.
- Modo FX Edit (Modifica FX) - Seleziona l'effetto attivo o i valori di parametri per ogni effetto.
- MODO UTILITY - Seleziona i valori di parametri per la maggior parte dei menu di sistema o MIDI.
- Modo TUNER - Non utilizzato.

✔ Cyber-Twin ricorda la voce di menu precedente che è stata modificata e vi riporta lì l'utente se questo passa da un Modo di modifica all'altro.

W) **PRESET EDIT AMP (PREIMPOSTAZIONE MODIFICA AMP)** - Attiva il Modo AMP Edit per la selezione di componenti ampli e rispettivi parametri (vedere a pagina 21).

X) **PRESET EDIT FX (PREIMPOSTAZIONE MODIFICA FX)** - Attiva il Modo FX Edit per la selezione di effetti e rispettivi parametri (vedere a pagina 27).

Y) **UTILITY** - Attiva il Modo UTILITY per la gestione del sistema e l'implementazione MIDI (vedere a pagina 44).

Z) **EXIT (ESCI)** - Attiva il Modo PLAY predefinito salvo in caso di ripristino di una preimpostazione di fabbrica o trasferimenti di dati MIDI.

In modo PLAY, il tasto EXIT consente il passaggio dalla schermata predefinita (in alto a sinistra) alla schermata alternativa (sinistra).

AA) **RED JEWEL (LUCE PILOTA)** - È un Fender

PANNELLO POSTERIORE

BB) **POWER (ALIMENTAZIONE)** - INSERISCE e DISINSERISCE l'alimentazione a Cyber-Twin.

CC) **IEC AC POWER LINE CONNECTOR (CONNETTORE LINEA ALIMENTAZIONE CA IEC)** - Il cavo di alimentazione deve essere collegato a una presa CA collegata a terra e conforme alle specifiche di tensione e frequenza riportate sul pannello posteriore dell'unità.

DD) **FOOTSWITCH (PEDALE)** - Collegare il pedale a quattro pulsanti a questo jack usando il cavo MIDI fornito. Il pedale offre le stesse funzioni di *richiamo* dei tasti di ACCESSO RAPIDO sul pannello anteriore. La funzione di *assegnazione* è disattivata dal pedale. Sebbene usi un cavo MIDI, si tratta di un dispositivo analogico da collegare esclusivamente al jack FOOTSWITCH.

EE) **EXPRESSION PEDAL (PEDALE DI ESPRESSIONE)** - Collegare il jack OUT di un pedale di espressione standard (opzionale) a questo jack. È possibile assegnare un pedale di espressione per controllare uno dei parametri seguenti *per preimpostazione*:

■ GAIN ■ VOLUME ■ TREBLE ■ MIDDLE ■ BASS ■ PRESENCE
■ REVERB ■ MASTER VOLUME ■ qualsiasi parametro REVERB
■ qualsiasi parametro EFFECT.

L'assegnazione del pedale di espressione si salva nell'ambito di una preimpostazione. Ciò consente di modificare automaticamente assegnazione del pedale di espressione con ogni modifica di preimpostazione.

Expression Pedal A00
Volume

L'assegnazione del pedale di espressione si esegue dal Modo AMP Edit (per maggiori dettagli, vedere "**EXPRESSION PEDAL ASSIGNMENT (ASSEGNAZIONE CONTROLLER CONTINUO)**" a pagina 24).

N/P Fender
099-4055-000 o
00-57122-000

FF) **REVERB / EFFECTS BYPASS (BYPASS REVERBERO / EFFETTI)** - Collegare a questo jack il pedale di commutazione ON/OFF a un pulsante per selezionare una delle funzioni seguenti.

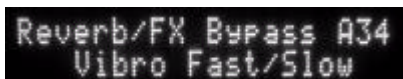
1) Bypassare il reverbero e/o gli effetti in una delle 8 possibili combinazioni di ingresso/uscita. Il salvataggio avviene nell'ambito di ogni preimpostazione. Accedere a REVERB/FX BYPASS (BYPASS REVERBERO/FX) usando il Modo AMP Edit, (vedere REVERB/FX BYPASS a pagina 24).

2) Passare tra le velocità rotore mentre VIBRATONE è l'effetto attivo e il valore Vibro Fast/Slow è selezionato per il parametro Reverb/FX Bypass (vedere "Vibratone" a pagina 38).

Reverb/FX Bypass A34
Vibro Fast/Slow

GG) **MIDI IN** - Jack MIDI di ingresso per il collegamento all'uscita di un dispositivo MIDI.

HH) **MIDI OUT** - Jack MIDI di uscita per il collegamento all'ingresso di un dispositivo MIDI.

I I) **MIDI THRU** - Qualsiasi segnale MIDI ricevuto sul jack MIDI IN viene immediatamente inviato al jack THRU.

COLLEGARE ESCLUSIVAMENTE AD APPARECCHIATURE DIGITALI!

JJ) **SPDIF OUTPUT (USCITA SPDIF)** - Jack di uscita per il collegamento ad apparecchiature digitali, come per esempio un registratore digitale. Usa un jack RCA standard. Questa uscita è una sorgente stereo digitale non compatibile con apparecchiature normalmente associate a jack RCA.

KK) **HEADPHONES (CUFFIE)** - Jack di uscita per il collegamento a cuffie mediante una spina stereo standard da ¼". L'uscita agli altoparlanti è automaticamente azzerata quando questo jack è in uso. I segnali in uscita linea non sono azzerati.

LL) **STEREO / MONO** - Mentre questo switch è INSERITO, le uscite di linea destra e sinistra sono mixate per l'uscita *dual* MONO dai jack XLR a bilancio di impedenza.

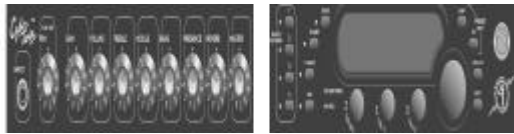
MM) **RIGHT and LEFT XLR LINES OUT (USCITA LINEE XLR DESTRA e SINISTRA)** - Jack a bilancio di impedenza per uscita stereo o dual mono per rinforzo suono e apparecchiature di registrazione. I segnali di uscita sono compensati a frequenza per simulare un altoparlante con microfono.

NN) **EFFECTS LEVEL (LIVELLO EFFETTI)** - Premere questo switch per avere -10dBv (pedale, FX compatibile), estrarlo invece per avere +4dBu, (rack, FX compatibile).

✔ Questi jack accettano l'ingresso da sorgenti bilanciate e non bilanciate.

OO) **RIGHT and LEFT / MONO RETURN (RITORNO MONO / DX e SX)**- Jack di ingresso a bilancio di impedenza per il collegamento all'uscita di un dispositivo FX stereo o mono.

PP) **MONO SEND (INVIO MONO)** - Jack di uscita a bilancio di impedenza per (invio post-distorsione) per il collegamento all'ingresso di un dispositivo FX.

3. INTERFACCIA CYBER-TWIN

Sul lato sinistro, Cyber-Twin appare e funziona come un tradizionale amplificatore per chitarra. Sul lato destro, vi è invece l'accesso a funzioni più avanzate. Vengono qui illustrati i Modi di comunicazione con Cyber-Twin che lo trasformano nel più virtuoso amplificatore del pianeta.

Descrizione generale

Il display

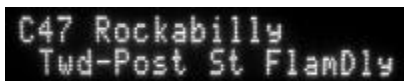
Il display presenta le voci di menu con opzioni, prompt che richiedono le immissioni dell'utente o informazioni sulla configurazione ampli corrente.

Il COMANDO DATI

Il COMANDO DATI è strettamente correlato a ciò che è visualizzato sul display e generalmente controlla la schermata corrente. Il COMANDO DATI seleziona cose tipo le preimpostazioni di configurazioni ampli e i rispettivi parametri.

I Modi

Cyber-Twin può operare in 6 Modi di funzionamento.
Vengono qui descritte le funzioni possibili in ogni Modo.

Schermate esemplificative

❑ **Modo PLAY**– ■ Suonare la chitarra ■ Attivare preimpostazioni ■ Regolare impostazioni di parametri ■ Salvare nuove configurazioni amp. ■ Suonare in rete MIDI

✔ Il Modo PLAY è il Modo predefinito dopo l'accensione.
✔ Il tasto EXIT riporta sempre l'ampli al Modo PLAY.

Reverb Type C00
Fender Reverb

❑ **Modo Preimpostazione Modifica AMP** – ■ Selezionare e modificare componenti AMP, incluso il reverbero.

❑ **Modo Preimpostazione Modifica FX** – ■ Selezionare e modificare FX.

❑ **Modo UTILITY** – ■ Gestire il sistema globale ■ Implementare MIDI.

❑ **Modo TUNER** – ■ Accordare la chitarra.

C00 Stadium Rock
Press Save to Demo

❑ **Modo DEMO** – ■ Suonare con una dimostrazione interattiva con modifiche di configurazione ampli automatiche.

Interfaccia Modo PLAY

Aspetto del display

Il Modo PLAY può visualizzare due tipi di informazioni:
1) principali componenti preimpostati (predefinito) o 2) un indicatore del livello dell'uscita stereo (alternativo). Queste schermate possono essere commutate con il tasto EXIT.

■ **Schermata predefinita -** Sono visualizzati nome e banco nonché principali componenti preimpostati (tipo e posizione di tone stack ed effetto corrente).

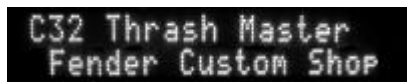
■ **Schermata alternativa -** L'indicatore di livello di uscita stereo sulla seconda riga è la scelta alternativa per le schermate dei Modi PLAY.

Pomelli motorizzati: GAIN, VOLUME, TREBLE, MIDDLE, BASS, PRESENCE, REVERB, MASTER

■ **Schermata temporanea -** Ruotare uno degli 8 pomelli motorizzati su Cyber-Twin e compare una schermata temporanea che visualizza un grafico a barre indicante l'impostazione. L'icona della croma ♪ indica che il valore visualizzato è il valore memorizzato per la preimpostazione corrente. L'icona del pomello approssima la posizione del pomello effettivo.

FUNZIONE DEL COMANDO DATI

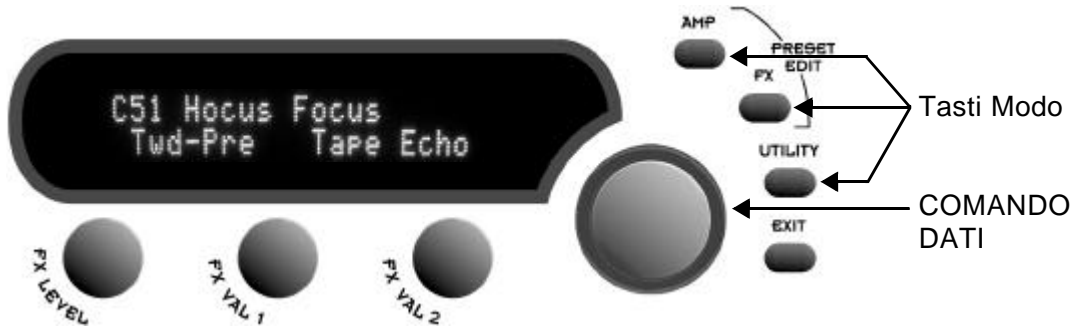
In modo PLAY , il COMANDO DATI esegue una selezione tra 205 preimpostazioni di configurazioni ampli disponibili. Le preimpostazioni sono strutturate in 3 banchi:

C32 Thrash Master
Fender Custom Shop

■ C00-C84 - **FENDER CUSTOM SHOP:** 85 combinazioni di ampli *ed effetti* straordinari memorizzate nella memoria permanente.

■ P00-P84 - **PLAYER'S LOUNGE:** 85 preimpostazioni riscrivibili che consentono all'utente di elaborare configurazioni ampli originali. Le preimpostazioni FENDER CUSTOM SHOP sono salvate in queste posizioni come marcatori di posizione finché non vengono cambiate. Queste preimpostazioni possono essere ripristinate sui valori predefiniti di fabbrica nel Modo UTILITY.

A06 Bassman N P '59
Your Amp Collection

■ A00-A34 - **YOUR AMP COLLECTION:** 35 dei maggiori circuiti ampli di tutti i tempi, così come usciti dalla fabbrica e stoccati.

Navigazione menu

Tre Modi hanno menu modificabili. I tasti **AMP** Edit e **FX** Edit attivano Modi che consentono di reimpostare parametri preimpostati. Il Modo **UTILITY** è per funzioni di sistema globali. Questi tre Modi sono strutturati in menu illustrati a partire dalle pagine sotto elencate.

IMMETTERE i Modi

Premere un tasto di Modo per **IMMETTERE** il Modo corrispondente.

Pressioni ripetute consentono l'avanzamento di un parametro per volta, in ciclo continuo.

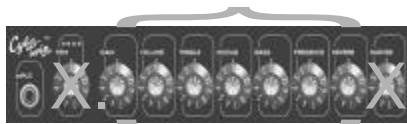
MODIFICARE i parametri

Ruotare il COMANDO DATI per **MODIFICARE** i parametri sopra selezionati.

USCIRE dai Modi

Premere il tasto EXIT per **USCIRE** dai Modi e ritornare al Modo PLAY.

Parametri preimpostati

In parentesi, i parametri SALVATI nell'ambito di ogni preimpostazione. (TRIM e MASTER non sono tra questi.)

Vi sono molti parametri regolabili salvati nell'ambito di ogni preimpostazione di configurazione ampli. Il pannello anteriore consente di accedere direttamente ai parametri regolati con maggiore frequenza, tra cui:

■ GAIN ■ VOLUME ■ TREBLE ■ MIDDLE ■ BASS ■ PRESENCE ■ REVERB ■ Noise Gate ■ FX LEVEL ■ FX VALUE 1 ■ FX VALUE 2

4. MODO PREIMPOSTAZIONE MODIFICA AMP

✔ Ricordare di SAVE SALVARE le modifiche apportate a una preimpostazione PLAYER'S LOUNGE, altrimenti vengono cancellate allorché si modifica la preimpostazione corrente.

Il Modo AMP Edit (Modifica AMP) contiene 18 voci di menu che rappresentano componenti primari di una configurazione ampli. Di seguito, sono riportate le istruzioni per la navigazione mentre la mappa del Modo AMP Edit inizia a pagina 22. Il capitolo termina con "Reverbero–Definizione", alle pagine 25 e 26.

Navigazione menu—AMP Edit

❑ **Selezionare un parametro da modificare** -
- Premere ripetutamente il tasto AMP per passare attraverso le 18 voci di menu oppure
- Premere *e tenere premuto il tasto* AMP ruotando al contempo il COMANDO DATI in un senso o nell'altro.

❑ **Regolazione** -
- Ruotare il COMANDO DATI per regolare il parametro selezionato nella fase precedente.

La **mappa di menu AMP** alle pagine seguenti è la guida utente al Modo Preimpostazione Modifica AMP. Ogni voce è rappresentata da una coppia di righe (ombreggiata e non ombreggiata), come qui illustrato.

NOME PARAMETRO	**Descrizione e istruzioni.**
Schermata esemplificativa Twin Reverb '65 A14 Cursor ↓	**Elenco o range di valori** **Valore1 ‘ Valore2 ‘ Valore3 ‘ (*ciclo menucontinuo)***

⇳ **Colonna 1 —** Elenca 18 parametri di configurazione AMP (vedere "Selezionare un parametro da modificare" qui sopra).

⇔ **Riga non ombreggiata —** Elenca il nome del parametro, con una descrizione sulla destra.

⇔ **Riga ombreggiata** — Elenca il range dei valori di parametro per la voce di menu sulla sinistra (vedere "Regolazione" qui sopra).

indica una *colonna* con voci di menu in ciclo continuo.

indica una *riga* con voci di menu in ciclo continuo.

Mappa menu AMP

NAME CHANGE (MODIFICA NOME) **FIRST MENU ITEM (PRIMA VOCE MENU)**	Usare il pomello FX Val2 per spostare il cursore lampeggiante e il COMANDO DATI per selezionare caratteri.
Twin Reverb '65 A14 Cursor ↓	**Caratteri alfanumerici in elenco sequenziale.**
TONE STACK TYPE (TIPO TONE STACK)	Il tone stack indica la circuiteria dei controlli TREBLE, MIDDLE e BASS. British – tipico stile britannico; Tweed - amplificatori Fender Tweed; Blackface – amplificatori Fender Blackface; Modern - tone stack ad ampio spettro con capacità normalmente non disponibili su amplificatori per chitarre.
Tone Stack Type A00 Blackface	**British ‘ Tweed ‘ Blackface ‘ Modern ‘ (ciclo di menu continuo)**
TONE STACK LOCATION (POSIZIONE TONE STACK)	Selezionare una posizione prima- o dopo- la circuiteria di distorsione.
Tone Stack Loc A00 Pre-Distortion	**Pre-Distortion (Pre-distorsione) ‘ Post-Distortion (Post-distorsione)**
DRIVE CIRCUITRY (CIRCUITERIA DRIVE)	I tipi di drive Blackface Tube e Tweed Tube sono usati per suoni puliti mentre gli altri per suoni a guadagno elevato. A mano a mano aumenta il numero del tipo di drive (1 ‘ 2 ‘ 3 ‘ [4]), cresce il guadagno all'interno di ogni tipo di drive. Blackface – amplificatori Fender Blackface; Tweed – amplificatori Fender Tweed; Hot Rod – amplificatori Fender Hot Rod, HMB – tipico stile britannico; Dyna-Touch - amplificatori Fender Dyna-Touch.
Drive Circuitry A00 Blackface Tube 3	**Blackface Tube 1 ‘ 2 ‘ 3 ‘ Tweed Tube 1 ‘ 2 ‘ 3 ‘ Hot Rod™ Tube 1 ‘ 2 ‘ 3 ‘ HMB Tube 1 ‘ 2 ‘ 3 ‘ Dyna-Touch™ 1 ‘ 2 ‘ 3 ‘ 4 ‘ (ciclo di menu continuo)**
REVERB TYPE (TIPO REVERBERO)	Vedere “Reverbero–Definizione”, a partire da pagina 25.
Reverb Type A00 Blackface Reverb	**Small Room ‘ Large Room ‘ Small Hall ‘ Large Hall ‘ Arena ‘ Small Plate ‘ Large Plate ‘ Blackface Reverb ‘ Gated ‘ Small Ambient ‘ Fender Reverb ‘ (ciclo di menu continuo)**
REVERB IN LEVEL (LIVELLO IN REVERBERO) **[DWELL]**	Regola il livello IN sul circuito di reverbero anziché il livello OUT che è controllato dal pomello REVERB sul pannello anteriore. Selezionare tra 1.0 per il livello IN minimo [*Dwell*] e 10.0 per il livello IN massimo [*Dwell*].
Reverb Input A00 8.0	**1.0–10.0**

REVERB - TONE (REVERBERO - TONO) [SHAPE] (FORMA)	Regola la quantità del tono di alta frequenza nel reverbero. Selezionare tra 1.0 per livelli di tono di alta frequenza minimi e 10.0 per livelli di tono di alta frequenza massimi. *[Shape] per Gated Reverb* offre caratteristiche di decadimento radicale come *"code" rettangolari*, *lineari* e *invertite*.
Reverb Tone A00 4.1	**1.0–10.0**
REVERB TIME (TEMPO REVERBERO)	Regola il tempo di sustain del reverbero. Selezionare tra 1.0 per il tempo di sustain minimo e 10.0 per quello massimo.
Reverb Time A00 5.5	**1.0–10.0**
REVERB DIFFUSION (DIFFUSIONE REVERBERO)	Controlla quanto è denso o sparso il suono del reverbero. Selezionare tra 1.0 per una diffusione di reverbero irregolare con decadimento non uniforme e 10.0 per il reverbero di alta densità più uniforme.
Reverb Diffusion A00 8.7	**1.0–10.0**
TIMBRE (TIMBRO)	Modifica l'equalizzazione di Cyber-Twin per offrire una formazione di tono in una particolare area dello spettro. Può essere utile come correzione istantanea in caso di acustica mediocre. Selezionare uno dei seguenti quattro tipi di timbro.
Timbre A00 Full Body	**None (Nessuno) ‘ Full Body ‘ Razor Edge ‘ Bright & Light ‘ Bass Booster ‘ (ciclo di menu continuo)**
SPEAKER PHASE POLARITY (POLARITÀ FASE ALTOPARLANTI)	La polarità di fase determina l'ordine "push/pull" (in controfase) di un altoparlante per ogni ciclo di risposta di frequenza. Commutare la polarità di fase degli altoparlanti destro e sinistro di Cyber-Twin in tutte le combinazioni possibili. ✔ Tradizionalmente, gli altoparlanti degli amplificatori Fender con Reverb hanno sempre funzionato a polarità inversa, perché per il funzionamento del Reverb è necessaria una fase supplementare di guadagno valvolare.
Line/Spkr Phase A00 Standard Polarity	**Standard Polarity ‘ Both Reverse Polarity ‘ Left Reverse Polarity ‘ Right Reverse Polarity ‘ (ciclo di menu continuo)**
COMPRESSION (COMPRESSIONE)	Usare la compressione per attenuare le differenze tra uscita a basso e alto volume dovute alle diverse intensità con cui viene suonata la chitarra. Selezionare tra Low (Bassa) per la compressione minima e Even Higher (Ancora più alta) per la compressione massima. La compressione è spesso usata per dare alla chitarra un tempo di sustain del volume extra. Si tratta di una componente fondamentale di numerosi amplificatori.
Compressor A00 Off	**OFF ‘ Low ‘ Medium ‘ High ‘ Even Higher ‘ (ciclo di menu continuo)**

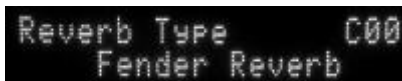
NOISEGATE DEPTH (PROFONDITÀ GATE RUMORE)	Usare il Noise Gate per ridurre eventuali ronzii o fruscii dall'amplificatore a riposo. Selezionare tra 1.0 e 10.0 per la profondità necessaria.
NoiseGate Depth A00 5.0	**1.0–10.0**
NOISEGATE THRESHOLD (SOGLIA GATE RUMORE)	Impostare la sensibilità del Noise Gate con il parametro Threshold. Selezionare tra Low (Bassa) per una soglia di rumore minima e High (Alta) per una soglia di rumore massima.
NoiseGate Thresh A00 Low	**Low ‘ Medium ‘ High ‘ (ciclo di menu continuo)**
EXPRESSION PEDAL ASSIGNMENT (ASSEGNAZIONE CONTROLLER CONTINUO)	Assegnare un pedale di espressione (opzionale) per controllare uno dei parametri seguenti. Effetti e reverbero hanno svariati valori dinamici, qui sotto elencati [tra parentesi]. Per un elenco di parametri di effetti (vedere la “Mappa menu FX” a pagina 28). Per un elenco di parametri di reverbero, (vedere “Reverbero - Definizione” a pagina 5).
Expression Pedal A00 Volume	**Volume ‘ Gain ‘ Treble ‘ Middle ‘ Bass ‘ Presence ‘ Reverb ‘ [FX Level] ‘ [FX value 1] ‘ [FX value 2] ‘ [FX value 3] ‘ [FX value 4] ‘ Master Volume ‘ Reverb In Level/[Dwell] ‘ Reverb Tone/[Shape] ‘ Reverb Time ‘ Reverb Diffusion ‘ (ciclo di menu continuo)**
CONTINUOUS CONTROLLER ASSIGNMENT (ASSEGNAZIONE CONTROLLER CONTINUO)	Assegnare un pedale di controller continuo (opzionale) per controllare uno dei parametri seguenti. Effetti e reverbero hanno svariati valori dinamici, qui sotto elencati [tra parentesi]. Per un elenco di parametri di effetti , (vedere la “Mappa menu FX” a pagina 28). Per un elenco di parametri di reverbero, (vedere “Reverbero - Definizione” a pagina 5).
Cont Controller A00 Volume	**Volume ‘ Gain ‘ Treble ‘ Middle ‘ Bass ‘ Presence ‘ Reverb ‘ [FX Level] ‘ [FX value 1] ‘ [FX value 2] ‘ [FX value 3] ‘ [FX value 4] ‘ Master Volume ‘ Reverb In Level [Dwell] ‘ Reverb Tone [Shape] ‘ Reverb Time ‘ Reverb Diffusion ‘ (ciclo di menu continuo)**
REVERB / FX BYPASS (BYPASS REVERBERO / FX)	Bypassare i segnali in ingresso o uscita per il reverbero interno e/o gli effetti in qualsiasi combinazione (vedere Bypass Reverbero/FX a pagina 16). Esiste inoltre un 9° parametro [Rotor Speed Fast/Slow] (Velocità rotore alta/bassa), che appare soltanto quando l'effetto attivo è Vibratone. Il pedale si muove tra due impostazioni Rotor Speed (Velocità rotore) regolabili (vedere “Vibratone” a pagina 38).
Reverb/FX Bypass A00 FX Input Only La seconda riga sulla schermata indica la porzione di segnale *bypassata*. Per esempio, “Input Only” (Solo ingresso) significa che l'ingresso è *bypassato*.	**FX Input Only ‘ Reverb Input Only ‘ FX Output Only ‘ Reverb Output Only ‘ FX & Reverb Input ‘ FX In & Reverb Out ‘ FX Out & Reverb In ‘ FX & Reverb Output ‘ [Rotor Speed Fast/Slow] ‘ (ciclo di menu continuo)**
La colonna continua con il menu Name Change (Modifica nome), a pagina 22.	

Reverbero—Definizione

Esistono 11 tipi di REVERB (Reverbero) su Cyber-Twin, ciascuno con un parametro di **L**ivello (il pomello REVERB sul pannello anteriore) e **4** altri parametri (**L, 1, 2, 3, 4**). Il pomello REVERB è il parametro di reverbero essenziale e può essere regolato in Modo PLAY come nella maggior parte degli altri Modi. A tutte le altre funzioni di reverbero, si accede tramite il Modo AMP Edit, (vedere "Modo Preimpostazione Modifica AMP" a pagina 21). Il tipo di reverbero e tutti i parametri di reverbero sono salvati nell'ambito di una preimpostazione.

Il reverbero è raggruppato con componenti di configurazione ampli anziché con FX al fine di offrire maggiore flessibilità nell'uso contemporaneo di reverbero ed effetti. Tutti i tipi di reverbero usano lo stesso gruppo di parametri regolabili; **L)** Out Level (Livello uscita), **1)** In Level (Livello ingresso), **2)** Tone (Tono), **3)** Time (Tempo), **4)** Diffusion (Diffusione), con due eccezioni. Fender Reverb e the Gated Reverb hanno entrambi un parametro speciale:

- **Fender Reverb** presenta *dwell* come parametro **2**
- **Gated Reverb** presenta *shape* come parametro **3**

Di seguito, vengono descritti questi due tipi di reverbero e i loro parametri esclusivi. I rispettivi restanti parametri sono condivisi con gli altri 9 tipi di reverbero descritti alla pagina seguente.

Fender Reverb

Descrizione

Basato sulla ricercata unità Fender Reverb Brown Tolex '63, valvolare. Si tratta di un'unità esterna usata prevalentemente da chitarristi che usano amplificatori senza reverbero (come per esempio Bassman). In Cyber-Twin, Fender Reverb è posto prima di qualsiasi circuiteria drive o controllo di tono, proprio come un originale '63 Fender Reverb. Ciò consente all'amplificatore di eseguire il drive del suono della chitarra nella circuiteria di distorsione *con reverbero*. Si tratta di una differenza fondamentale dal reverbero post-distorsione (come su un amplificatore master-volume con loop effetti, per esempio Fender Hot Rod Deluxe/DeVille).

Parametro regolabile

2) Reverb Dwell - Regola il livello di segnale della chitarra *nel* reverbero (al contrario del pomello **REVERB**, che regola il livello *fuori* dal reverbero).

Gated Reverb

Descrizione

Un reverbero con una struttura diversa dagli altri tipi di reverbero, fornita dal suo esclusivo parametro "Reverb Shape" (Forma reverbero) che consente "code" rettangolari, lineari e invertite (decadimenti).

Parametro regolabile

3) Reverb Shape - Trasforma la forma della "coda" del reverbero da decadimento rettangolare in lineare in invertito.

Small Ambience

Small/Large Room

Small/Large Hall

Reverb Type C00
Large Hall

Small/Large Plate

Arena

Blackface Reverb

Descrizione gruppo

Small Ambience (Ambiente ridotto) ha il suono per uno spazio acustico molto ridotto. Small / Large Room (Stanza piccola / grande) sono dimensioni diverse riferite a spazi relativamente ridotti. I reverberi Hall (Sala) generano un suono per spazi aventi dimensioni tipiche di sale da concerti e auditori. Plate reverb, originariamente reperibile solo in studi di registrazione, genera timbri brillanti pur conservando calore. Arena genera il suono di spazi di grandissime dimensioni. Infine, Blackface Reverb (Reverbero Blackface) è il classico suono dello spring reverb tipico degli amplificatori dell'era Blackface (per esempio '65 Twin Reverb, ‘65 Deluxe Reverb).

Parametri regolabili

L) **Reverb (Reverbero) -** Si tratta del pomello motorizzato **REVERB** sul pannello anteriore. Regola l'entità del livello post-reverbero riprodotto nel suono amplificato complessivo. L'impostazione di questo pomello può essere salvata in una preimpostazione con tutte le altre impostazioni ampli, ma non ha un valore predefinito quando si seleziona un reverbero dal menu Preimpostazione Modifica **AMP**. Se non si percepisce alcun suono di reverbero, accertarsi che l'impostazione di questo pomello sia maggiore di 1.0 e controllare il **Reverb In Level** (qui sotto).

1) **Reverb In Level (Livello In reverbero) -** Regola il livello di segnale della chitarra *nel* reverbero (al contrario del pomello **REVERB**, che regola il livello *fuori* dal reverbero).

2) **Reverb Tone (Tono reverbero) -** Regola l'entità delle alte frequenze nel reverbero. Impostare su 1.0 per suoni estremamente cupi e su 10.0 per la qualità più limpida.

3) **Reverb Time (Tempo reverbero) -** Regola la durata del sustain del reverbero. 1.0 è la durata minima possibile per il reverbero selezionato e 10.0 quella massima.

4) **Reverb Diffusion (Diffusione reverbero) -** Controlla quanto è denso o sparso il suono del reverbero. A 1.0, il reverbero apparirà “crepitante” e avrà decadimento non uniforme, mentre a 10.0 il suono sarà delle massime densità e uniformità possibili.

5. MODO PREIMPOSTAZIONE MODIFICA **FX**

Cyber-Twin offre 28 tipi di FX (*effetti*), ciascuno con parametro di **L**ivello e altri **4** o **5** parametri (**L**, **1**, **2**, **3**, **4**, [**5**]). Il tipo di FX e tutti i parametri FX sono salvati nell'ambito di una preimpostazione.

I principali parametri per ogni FX (**L**, **1** e **2**), possono essere regolati usando i pomelli **FXLevel**, **FX Value 1** e **FX Value 2** sul pannello anteriore dal Modo PLAY così come dalla maggior parte degli altri Modi. Un parametro designato, basato su tempo (per la maggior parte di FX) può essere regolato in modo speciale: con il tasto TAP si può *picchiettare e inserire* l'intervallo di tempo a senso, (vedere la voce "O. TAP key" a pagina 14).

✔ Ricordare di SAVE SALVARE le modifiche apportate a una preimpostazione PLAYER'S LOUNGE, altrimenti vengono cancellate allorché si modifica la preimpostazione corrente.

Il Modo FX Edit (Modifica FX) può essere usato per regolare tutti i parametri FX e *deve* essere impiegato per accedere ai parametri meno importanti (**3**, **4** e **5**) per ogni FX. Le istruzioni per la navigazione nel Modo FX, riportate qui sotto, sono seguite da una mappa del Modo alle pagina 28 e 29. Le singole definizioni FX sono illustrate da pagina 30 a pagina 43.

Navigazione menu — FX Edit

❑ **Selezionare un parametro da modificare** -
• Premere ripetutamente il tasto FX per passare attraverso le voci di menu dell'FX attivo oppure
• Premere *e tenere premuto il tasto* FX ruotando al contempo il COMANDO DATI in un senso o nell'altro.

❑ **Regolazione** -
• Ruotare il COMANDO DATI per regolare il parametro selezionato nella fase precedente.

La **mappa del menu FX** a pagina 28 e 29 è la guida utente al Modo FX Edit (Modifica FX). Ogni FX è rappresentato da una coppia di righe (ombreggiata e non ombreggiata), come qui illustrato.

Selezione FX	parametro **L)**'	parametro **1)**'	parametro **2)**'	parametro **3)**'	parametro **4)**'	parametro **5)**
	range **L)**	range **1)**	range **2)**	range **3)**	range **4)**	range **5)**

⇳ **Colonna 1 —** Elenca le 29 selezioni di tipi FX disponibili, (28 tipi di effetti e 1 selezione "Nessuna").

⇔ **Riga non ombreggiata —** Elenca i parametri degli effetti per la selezione, (vedere "Selezionare un parametro" qui sopra).

⇔ **Riga ombreggiata —** Elenca il range di valori per la regolazione, (vedere "Regolazione del valore" qui sopra).

indica una *colonna* con voci di menu in ciclo continuo.

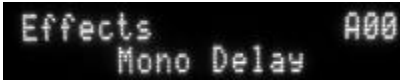
indica una *riga* con voci di menu in ciclo continuo.

Mappa menu FX indica un parametro abilitato con tasto TAP, (Vedere a pagina 14).

Effetto						
Mono Delay	Delay Out Level'	Delay Time' (TAP)	Delay Feedback'	Delay Brightness'	Delay In Level'	Delay Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
Dotted 8/16 Delay	Delay Out Level'	Delay Time' (TAP)	Delay Feedback'	Delay Brightness'	Delay Stereo'	Delay Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
One-E-Da-Delay	Delay Out Level'	Delay Time' (TAP)	Delay Feedback'	Delay Brightness'	Delay Stereo'	Delay Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
Ping-Pong Delay	Delay Out Level'	Delay Time' (TAP)	Delay Feedback'	Delay Brightness'	Delay Stereo'	Delay Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
Swing Tap Delay	Delay Out Level'	Delay Time' (TAP)	Delay Feedback'	Delay Brightness'	Delay Stereo'	Delay Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
Tape Echo	Echo Out Level'	Echo Time' (TAP)	Echo Feedback'	Echo Brightness'	Echo Wow&Flutter'	Echo Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
Stereo Tape Echo	Echo Out Level'	Echo Time' (TAP)	Echo Feedback'	Echo Brightness'	Echo Wow&Flutter'	Echo Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
Stereo Flam Delay	Delay Out Level'	Delay Time' (TAP)	Delay Feedback'	Delay Brightness'	Delay Stereo'	Delay Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
Ducking Delay	Delay Out Level'	Delay Time' (TAP)	Delay Feedback'	Delay Release'	Delay Ducking Sensitivity'	Delay Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
Backwards Delay	Delay Out Level'	Delay Time' (TAP)	Delay Forward Feedback'	Delay Reverse Feedback'	Delay Brightness'	Delay Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
Tremolo	Tremolo Out Level'	Tremolo Rate' (TAP)	Tremolo Depth'	Tremolo Duty Cycle'	Tremolo Shape	
	1.0-10.0	0.08-10.0Hz	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	
AmpTremolo	Tremolo Out Level'	Tremolo Rate (TAP)	Tremolo Depth'	Tremolo Duty Cycle'	Tremolo Shape	
	1.0-10.0	0.08-10.0Hz	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	
Auto Pan	Pan Out Level'	Pan Rate' (TAP)	Pan Depth'	Pan Shape'	Pan Phase	
	1.0-10.0	0.08-10.0Hz	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	
Phaser	Phaser Out Level'	Phaser Rate' (TAP)	Phaser Depth'	Phaser Feedback'	Phaser Stereo	
	1.0-10.0	0.08-10.0Hz	1.0-10.0	1.0-10.0	0.08-10.0Hz	
Vibratone	Vibratone Out Level'	Rotor Speed' (TAP)	Vibratone Doppler'	Rotor Frequency Speed1'	Rotor Frequency Speed2	
	1.0-10.00	0.08-10.0Hz	1.0-10.0	0.08-10.0Hz	0.08-10.0Hz	

Effetto						
Pedal Wah	Wah Out Level‘	Wah‘	Wah Heel Frequency‘	Wah Toe Frequency‘	Wah Sweep Type	
	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	The Baby's Cryin' o The Real McCoy	
Touch Wah	Wah Out Level‘	Wah Sensitivity‘	Wah Minimum Frequency‘	Wah Maximum Frequency‘	Wah Sweep Type	
	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	LowQ o HighQ	
Sine Chorus	Chorus Out Level‘	Chorus Rate‘	Chorus Depth‘	Chorus Average Delay‘	Sine Chorus Phase	
	1.0-10.0	0.08-10.0Hz	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	
Triangle Chorus	Chorus Out Level‘	Chorus Rate‘	Chorus Depth‘	Chorus Average Delay‘	Tri-Chorus Phase	
	1.0-10.0	0.08-10.0Hz	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	
Sine Flange	Flange Out Level‘	Flange Rate‘	Flange Depth‘	Flange Feedback‘	Sine Flange Phase	
	1.0-10.0	0.08-10.0Hz	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	
Triangle Flange	Flange Out Level‘	Flange Rate‘	Flange Depth‘	Flange Feedback‘	Tri-Flange Phase	
	1.0-10.0	0.08-10.0Hz	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	
Delay+Chorus	FX Wet Out Level‘	Delay Time‘	Chorus Depth‘	Delay Feedback‘	Chorus Rate‘	Delay Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
Delay+Flange	FX Wet Out Level‘	Delay Time‘	Flange Depth‘	Delay Feedback‘	Flange Rate‘	Delay Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
Delay+Phaser	FX Wet Out Level‘	Delay Time‘	Phaser Depth‘	Delay Feedback‘	Phaser Rate‘	Delay Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
AutoSwell +Chorus	FX Wet Out Level‘	AutoSwell Attack Time‘	Chorus Depth‘	AutoSwell Sensitivity‘	Chorus Rate	
	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	0.8-10.0 Hz	
Ultra-Clean +Chorus	FX Wet Out Level‘	Chorus Rate‘	Chorus Depth‘	Body‘	Brilliance	
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	
Pitch Shift	Pitch Shift Out Level‘	Pitch‘	Pitch Detune‘	Pitch Feedback‘	Pitch PreDelay	
	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	
Ring Modulate +Delay	FX Wet Out Level‘	Modulator Frequency‘	Delay Out Level‘	Delay Time‘	Delay Feedback‘	Delay Time Change
	1.0-10.0	0.08-10.0Hz	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
None (Nessuno)	None (Nessuno)					
	I pomelli FX sono disattivati quando non è selezionato alcun FX.					

La colonna 1 contina con il menu Mono Delay alla pagina precedente.

Tipi di effetti Delay (Ritardo)

Mono Delay

Descrizione

L'effetto di ritardo digitale fondamentale. Usarlo quando si desidera un semplice ritardo a una sola ribattuta.

Parametri regolabili

L) **Delay Out Level (Livello uscita ritardo).** Regola il rapporto di segnale wet/dry. Selezionare tra 1.0 per wet allo 0% (nessun effetto) e 10.0 per un mix al 50%.

1) **Delay Time (ms) (Tempo ritardo).** Range: 30 - 1450 millisecondi. Regola l'intervallo di tempo tra ripetizioni di ritardi. L'incremento della modifica aumenta gradualmente a partire da 1 millisecondo in caso di tempo di ritardo minimo a 10 millisecondi in caso di tempo di ritardo massimo. Ricordare che il pulsante **TAP** può sempre essere usato per inserire i tempi di ritardo a senso.

2) **Delay Feedback (Feedback ritardo).** Regola il numero di ripetizioni di ritardo. Selezionare tra 1.0 per una sola ripetizione di ritardo e 10.0 per molte ripetizioni.

3) **Delay Brightness (Limpidezza ritardo).** Regola la quantità di alte frequenze rimosse a ogni ripetizione del ritardo. Selezionare tra 1.0, per rendere ogni ritardo successivo più cupo e 10.0, per consentire la ripetizione delle alte frequenze. Usare questo controllo per simulare l'assorbimento di alta frequenza di ambienti che smorzano i suoni o unità eco analogiche. N.B: poiché questo controllo rimuove le alte frequenze dal segnale, influenza anche il numero di ripetizioni di ritardi.

4) **Delay In Level (Livello ingresso ritardo).** Regola il livello di ingresso dell'effetto ritardo. Mono Delay è l'unico effetto con questo controllo. Collegando questo controllo a un pedale, è possibile accrescere l'*ingresso* al ritardo e consentire la generazione delle ripetizioni anche quando si imposta il controllo al minimo valore.

✔ Per usare i messaggi del controller continuo MIDI per modificare istantaneamente il tempo di ritardo, impostare **Delay Time Change** su **Step**.

5) **Delay Time Change (Modifica tempo ritardo) -** Selezionare **Ramp** o **Step** per modificare il modo in cui l'effetto risponde alle modifiche del parametro **Delay Time**. Impostando **Ramp (Rampa)**, la modifica del tempo di ritardo sarà graduale e associata a un trillo di suono elevato, analogico, fino alla stabilizzazione del tempo di ritardo. Impostando **Step (Passo)**, la modifica del tempo di ritardo sarà istantanea e associata a un suono “zip digitale” percettibile per un attimo.

Dotted 8/16 Delay

One-E-Da-Delay

Ping-Pong Delay

Swing Tap Delay

Stereo Flam Delay

Descrizione

Effetti di ritardi digitali a più ribattute (ovvero multi-uscita) con un'ampia gamma di temporizzazioni di ribattute e capacità stereo.

Parametri regolabili

L) **Delay Out Level (Livello uscita ritardo).** Regola il rapporto di segnale wet/dry. Selezionare tra 1.0 per wet allo 0% (nessun effetto) e 10.0 per un mix al 50%.

1) **Delay Time (ms) (Tempo ritardo).** Range: 30 - 1450 millisecondi. Regola l'intervallo di tempo tra ripetizioni di ritardi. L'incremento della modifica aumenta gradualmente a partire da 1 millisecondo in caso di tempo di ritardo minimo a 10 millisecondi in caso di tempo di ritardo massimo. Ricordare che il pulsante **TAP** può sempre essere usato per inserire i tempi di ritardo a senso.

2) **Delay Feedback (Feedback ritardo).** Regola il numero di ripetizioni di ritardo. Selezionare tra 1.0 per una sola ripetizione di ritardo e 10.0 per molte ripetizioni.

3) **Delay Brightness (Limpidezza ritardo).** Regola la quantità di alte frequenze rimosse a ogni ripetizione del ritardo. Selezionare tra 1.0, per rendere ogni ritardo successivo più cupo e 10.0, per consentire la ripetizione delle alte frequenze. Usare questo controllo per simulare l'assorbimento di alta frequenza di ambienti che smorzano i suoni o unità eco analogiche. N.B: poiché questo controllo rimuove le alte frequenze dal segnale, influenza anche il numero di ripetizioni di ritardi.

4) **Delay Stereo (Stereo ritardo).** Regola l'entità della diffusione stereo del panning (spostamento di canale sinistro / destro) delle ribattute del ritardo. Selezionare tra 1.0 per ripetizioni con panning centrale (nessuno spostamento di canale sinistro / destro) e 10.0 per il panning massimo (creazione di un effetto stereo).

✔ Per usare i messaggi del controller continuo MIDI per modificare istantaneamente il tempo di ritardo, impostare **Delay Time Change** su **Step**.

5) **Delay Time Change (Modifica tempo ritardo).** Selezionare **Ramp** o **Step** per modificare il modo in cui l'effetto risponde alle modifiche del parametro **Delay Time**. Impostando **Ramp (Rampa)**, la modifica del tempo di ritardo sarà graduale e associata a un trillo di suono elevato, analogico, fino alla stabilizzazione del tempo di ritardo. Impostando **Step (Passo)**, la modifica del tempo di ritardo sarà istantanea e associata a un suono “zip digitale” percettibile per un attimo.

Ducking Delay

Descrizione

Si tratta di un “mono delay” con una funzione aggiuntiva: mentre si suona, il ritardo non è in gioco, mentre quando si smette di suonare, la coda del ritardo viene in primo piano. In altre parole, il segnale ritardato wet “si nasconde” (effetto “ducking”) quando arriva il segnale dry. Questo effetto consente di usare maggiore ritardo di altri effetti di ritardo in quanto non confonde il segnale nemmeno in caso di impostazione di livello FX elevato.

Parametri regolabili

L) Delay Out Level (Livello uscita ritardo). Regola il rapporto di segnale wet/dry. Selezionare tra 1.0 per wet allo 0% (nessun effetto) e 10.0 per un mix al 50%.

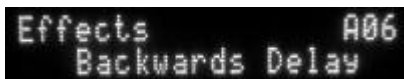
1) Delay Time (ms) (Tempo ritardo). Range: 30 - 1450 millisecondi. Regola l'intervallo di tempo tra ripetizioni di ritardi. L'incremento della modifica aumenta gradualmente a partire da 1 millisecondo in caso di tempo di ritardo minimo a 10 millisecondi in caso di tempo di ritardo massimo. Ricordare che il pulsante **TAP** può sempre essere usato per inserire i tempi di ritardo a senso.

2) Delay Feedback (Feedback ritardo). Regola il numero di ripetizioni di ritardo. Selezionare tra 1.0 per una sola ripetizione di ritardo e 10.0 per molte ripetizioni.

3) Delay Release (Emissione ritardo). Regola il tempo di emissione dell'azione di “ducking”. Selezionare 1.0 per il tempo di emissione minimo in modo da consentire il rapido incremento di volume della coda del ritardo. Selezionare 10.0 per il tempo di emissione massimo e consentire al segnale di ritardo di prendersi più lentamente dopo essersi “nascosto”.

4) Delay Ducking Sensitivity (Sensibilità ducking ritardo). Regola la sensibilità dell'azione di ducking sul suono della chitarra. Selezionare tra 1.0 per nessuna azione di ducking e 10.0 per l'azione di ducking massima, con il grado più elevato di sensibilità all'ingresso dalla chitarra. N.B.: i controlli **TRIM**, **GAIN**, **VOLUME**, **TONE** e la selezione della circuiteria drive influenzano i volumi del segnale dry, del segnale ritardato E della sensibilità ducking.

✔ Per usare i messaggi del controller continuo MIDI per modificare istantaneamente il tempo di ritardo, impostare **Delay Time Change** su **Step**.

5) Delay Time Change (Modifica tempo ritardo). Selezionare **Ramp** o **Step** per modificare il modo in cui l'effetto risponde alle modifiche del parametro **Delay Time**. Impostando **Ramp (Rampa)**, la modifica del tempo di ritardo sarà graduale e associata a un trillo di suono elevato, analogico (percettibile fino alla stabilizzazione del tempo di ritardo). Impostando **Step (Passo)**, la modifica del tempo di ritardo sarà istantanea e associata a un suono “zip digitale” percettibile per un attimo.

~~~~~~

Effects A06
Backwards Delay

Backwards Delay

Descrizione

Un effetto bizzarro che ripete il segnale di ingresso in sequenze temporali *inverse*.

Parametri regolabili

L) Delay Out Level (Livello uscita ritardo). Regola il rapporto di segnale wet/dry. Selezionare tra 1.0 per wet allo 0% (nessun effetto) e 10.0 per un wet al 100% (effetto totale).

1) Delay Time (ms) (Tempo ritardo). Range: 30 - 1450 millisecondi. Regola l'intervallo di tempo tra ripetizioni di ritardi. L'incremento della modifica aumenta gradualmente a partire da 1 millisecondo in caso di tempo di ritardo minimo a 10 millisecondi in caso di tempo di ritardo massimo. Ricordare che il pulsante **TAP** può sempre essere usato per inserire i tempi di ritardo a senso.
~~~~~~

2) **Delay Forward Feedback (Feedback forward ritardo).** Regola il numero di ripetizioni di ritardo. Selezionare tra 1.0 per una sola ripetizione di ritardo e 10.0 per molte ripetizioni. N.B.: questo controllo consente a tutte le ripetizioni di ritardo di essere identiche alla prima ripetizione di ritardo, ovvero invertite.

3) **Delay Rev Feedback (Feedback rev ritardo).** Regola il numero di ripetizioni di ritardo. Selezionare tra 1.0 per una sola ripetizione di ritardo e 10.0 per molte ripetizioni. N.B.: questo controllo inverte e retroinverte alternativamente le ripetizioni di ritardo. Poiché vi sono due controlli di feedback per questo effetto, usare ciascuno di essi tenendo conto dell'altro per evitare feedback incontrollati.

4) **Delay Brightness (Limpidezza ritardo).** Regola la quantità di alte frequenze rimosse a ogni ripetizione del ritardo. Selezionare tra 1.0, per rendere ogni ritardo successivo più cupo e 10.0, per consentire la ripetizione delle alte frequenze. Usare questo controllo per simulare l'assorbimento di alta frequenza di ambienti che smorzano i suoni o unità eco analogiche. N.B: poiché questo controllo rimuove le alte frequenze dal segnale, influenza anche il numero di ripetizioni di ritardi.

✔ Per usare i messaggi del controller continuo MIDI per modificare istantaneamente il tempo di ritardo, impostare **Delay Time Change** su **Step**.

5) **Delay Time Change (Modifica tempo ritardo).** Selezionare **Ramp** o **Step** per modificare il modo in cui l'effetto risponde alle modifiche del parametro **Delay Time**. Impostando **Ramp (Rampa)**, la modifica del tempo di ritardo sarà graduale e associata a un trillo di suono elevato, analogico (percettibile fino alla stabilizzazione del tempo di ritardo). Impostando **Step (Passo)**, la modifica del tempo di ritardo sarà istantanea e associata a un suono “zip digitale” percettibile per un attimo.

~~~~~~

Tape Echo

Stereo Tape Echo

Descrizione

Effetti di ritardo con funzioni aggiuntive che consentono di generare un suono tape echo (eco a nastro). Tape Echo è un puro effetto mono mentre Stereo Tape Echo è un effetto ping-pong a due ribattute. A differenza di una macchina tape echo vintage, non vi sono tuttavia sìbili o possibilità di rompere un tape loop (nastro senza fine)! Si tratta di due dei nostri effetti preferiti. Attenzione però perché chi li prova, spesso non torna più ad altri tipi di ritardo!

Parametri regolabili

L) **Echo Output Level (Livello uscita eco).** Regola il rapporto di segnale wet/dry. Selezionare tra 1.0 per wet allo 0% (nessun effetto) e 10.0 per un mix al 50%.

1) **Echo Time (ms) (Tempo eco).** Range: 30 - 1450 millisecondi. Regola l'intervallo di tempo tra ripetizioni echeggiate. L'incremento della modifica aumenta gradualmente a partire da 1 millisecondo per un tempo di eco minimo a 10 millisecondi per un tempo di eco massimo. Ricordare che il pulsante **TAP** può sempre essere usato per inserire i tempi di eco a senso.

2) **Echo Feedback (Feedback eco).** Regola il numero di ripetizioni di eco. Selezionare tra 1.0 per una singola ripetizione di eco e 10.0 per una serie di ripetizioni quasi infinita.

3) **Echo Brightness (Limpidezza eco).** Regola la quantità di alte frequenze rimosse a ogni ripetizione del ritardo. Selezionare tra 1.0, per rendere ogni ritardo successivo più cupo e 10.0, per consentire la ripetizione delle alte frequenze. Usare questo controllo per simulare l'assorbimento di alta frequenza di ambienti che smorzano i suoni o unità eco analogiche. N.B: poiché questo controllo rimuove le alte frequenze dal segnale, influenza anche il numero di ripetizioni di ritardi.
~~~~~~

✔ Per “*tape echo madness,*” usare l'impostazione **Ramp** predefinita, impostare il tempo e il feedback eco quasi al massimo, quindi ruotare il pomello **Echo Time (ms)** (**FX VAL 1**) e ascoltare. Si potrà avere la riproduzione di un'eco dal suono vorticoso, trillante, inebriato proprio come quello degli innumerevoli master di controllo toni che usavano una testina magnetica scorrevole su unità tape echo vintage in tempo reale. Per controllare il tempo di eco e avere lo stesso effetto, si può anche usare un pedale di espressione o un pedale a **controller continuo MIDI**.

4) **Wow & Flutter.** Regola la quantità di wow (modulazione della risposta in frequenza casuale) e flutter (modifica di tono casuale) presente nel segnale eco. Selezionare tra 1.0 per livelli minimi e 10.0 per livelli massimi di questo effetto. N.B.: tenendo questo controllo nella parte superiore del range, wow e flutter continuano ad agire sulle ripetizioni dell'eco generando casualità composta.

5) **Echo Time Change (Modifica tempo eco).** Selezionare **Ramp** o **Step** per modificare il modo in cui l'effetto risponde alle modifiche del parametro **Echo Time.** Impostando **Ramp (Rampa)**, la modifica del tempo di eco sarà graduale e associata a un trillo di suono elevato, analogico (percettibile fino alla stabilizzazione del tempo di ritardo). Impostando **Step (Passo)**, la modifica del tempo di eco sarà istantanea e associata a un suono “zip digitale” percettibile per un attimo.

~~~~~~

Effetti Chorus

Effects A06
Sine Chorus

Sine Chorus

Effects A06
Triangle Chorus

Triangle Chorus

Descrizione

Effetti Chorus (coro) con modulazione del ritardo a onda sinusoidale o triangolare. La versione a onda sinusoidale tende a sonare più vorticosa, mentre quella a onda triangolare ha un suono soggettivamente più uniforme.

Parametri regolabili

L) **Chorus Output Level (Livello uscita Chorus).** Regola il rapporto di segnale wet/dry. Selezionare tra 1.0 per wet allo 0% (nessun effetto) e 10.0 per un mix al 50%.

1) **Chorus Rate (Hz) (Frequenza Chorus).** Range: da 0.08 Hz a 10 Hz. Regola la frequenza dell'effetto coro. L'incremento della modifica aumenta gradualmente a partire da 0.01 Hz in caso di frequenza minima a 0.08 Hz in caso di frequenza massima. Ricordare che il pulsante **TAP** può essere sempre usato per inserire la frequenza di chorus a senso – due pressioni di **TAP** impostano il tempo impiegato dagli LFO (Low Frequency Oscillators, oscillatori a bassa frequenza) del chorus per eseguire un ciclo. Nota: sebbene si tratti di un chorus stereo, entrambe le voci del chorus si muovono alla stessa frequenza.

2) **Chorus Depth (Profondità Chorus).** Regola l'entità dello spostamento Doppler e l'apparenza dell'effetto. Selezionare tra 1.0 per nessun effetto apparente e 10.0 per l'effetto massimo.

✔ Provare a portare il controllo **Chorus Depth** su 1.0 e a regolare attivamente **Chorus Average Delay** in modo da ottenere un effetto *comb-filter* (a doppio filtro).

3) **Chorus Avg Delay (Ritardo medio Chorus).** Regola il tempo di ritardo medio delle ribattute del chorus. Selezionare 1.0 per un suono naturale trasparente e 10.0 per un suono sintetizzato con un ritardo percettibile tra i segnali originari e di chorus. Usare impostazioni più elevate per un effetto doppio.

4) **Sine Chorus/Tri Chorus Phase (Fase Chorus sinusoidale/triangolare).** Regola la relazione di fase tra i due oscillatori a bassa frequenza del chorus. Selezionare 1.0 per avere le due voci di chorus in fase e un effetto minimo. Selezionare 10.0 per avere gli LFO fuori fase e un effetto stereo massimo. Per Sine Chorus, questo controllo viene generalmente impostato su 5.5 per avere il suono ideale. Per Triangle Chorus, questo controllo è spesso impostato su 10.0 per avere il suono migliore.
~~~~~~

Effetti Flange

Sine Flange

Triangle Flange

Descrizione

Effetti “flange” stereo con modulazione del ritardo a onda sinusoidale o triangolare. Così come negli effetti chorus, il flange a onda sinusoidale tende a essere più “vorticoso”, mentre la versione a onda triangolare è più trasparente.

Parametri regolabili

L) **Flange Output Level (Livello uscita flange).** Regola il rapporto di segnale wet/dry. Selezionare tra 1.0 per wet allo 0% (nessun effetto) e 10.0 per un mix al 50%.

1) **Flange Rate (Hz) (Frequenza Flange).** Range: da 0.08 Hz a 10 Hz. Regola la frequenza dell'effetto flange. L'incremento della modifica aumenta gradualmente a partire da 0.01 Hz in caso di frequenza minima a 0.08 Hz in caso di frequenza massima. Ricordare che il pulsante **TAP** può essere sempre usato per inserire la frequenza di flange a senso – due pressioni di **TAP** impostano il tempo impiegato dagli LFO (oscillatori a bassa frequenza) di flange per eseguire un ciclo. Ricordare che sebbene si tratti di flange stereo, entrambe le voci di flange si muovono alla stessa frequenza.

2) **Flange Depth (Profondità Flange).** Regola l'entità dello spostamento Doppler e l'apparenza dell'effetto. Selezionare tra 1.0 per nessun effetto apparente e 10.0 per l'effetto massimo.

3) **Flange Feedback (Feedback Flange).** Regola la quantità di segnale dalle ribattute di flange che viene riciclata nell'ingresso. Selezionare tra 1.0 per livelli minimi, simili al suono prodotto dall'effetto chorus e 10.0 per il livello massimo di flange.

4) **SineFlange/Tri Flange Phase (Fase Flange sinuosoidale/triangolare).** Regola la relazione di fase tra i due LFO di flange. Selezionare 1.0 per avere le due voci di flange in fase e creare così la massima profondità di flange. Selezionare 10.0 per avere gli LFO fuori fase e un effetto stereo massimo.

~~~~~~

Effetti Tremolo

Amp Tremolo

Descrizione

Un tremolo con il suono di un amplificatore vintage Blackface.

Parametri regolabili

L) **Tremolo Output Level (Livello uscita Tremolo).** Regola il rapporto di segnale wet/dry. Selezionare tra 1.0 per wet allo 0% (nessun effetto) e 10.0 per un wet al 100% (effetto totale).

1) **Tremolo Rate (Hz) (Frequenza Tremolo).** Range: da 0.08 Hz a 10 Hz. Regola la frequenza dell'effetto tremolo. Selezionare tra 0.08 per una velocità di scansione (sweeping rate) bassa e 10 per una velocità elevata. L'*incremento* della modifica aumenta gradualmente a partire da 0.01 Hz in caso di frequenza minima a 0.08 Hz in caso di frequenza massima. Ricordare che il pulsante **TAP** può essere sempre usato per inserire la frequenza di tremolo a senso – due pressioni di **TAP** impostano il tempo impiegato dagli LFO (oscillatori a bassa frequenza) per eseguire un ciclo.
~~~~~~

2) Tremolo Depth (Profondità Tremolo). Regola la profondità di abbassamento del volume da parte del tremolo. Selezionare 1.0 per la profondità minima e 10.0 per quella massima.

3) Tremolo Duty Cycle (Ciclo di attivazione Tremolo). Regola il rapporto dell'intervallo volume massimo / volume minimo degli LFO. Selezionare tra 1.0 per intervalli di alto volume brevi e 10.0 per intervalli lunghi.

4) Tremolo Shape (Forma Tremolo). Regola in modo continuo l'uniformità della forma d'onda del tremolo. Selezionare tra 1.0 per un effetto naturale e tenue e 10.0 per un effetto irregolare.

Effects A06
Tremolo

Tremolo

Descrizione

Un effetto tremolo a onda sinusoidale utilizzabile per riprodurre il tremolo a polarizzazione di griglia o percussione ripetuta che si riscontra in un Tweed Tremolux.

Parametri regolabili

L) Tremolo Output Level (Livello uscita Tremolo). Regola il rapporto di segnale wet/dry. Selezionare tra 1.0 per wet allo 0% (nessun effetto) e 10.0 per un wet al 100% (effetto totale).

1) Tremolo Rate (Hz) (Frequenza Tremolo). Range: da 0.08 Hz a 10 Hz. Regola la frequenza dell'effetto tremolo. L'incremento della modifica aumenta gradualmente a partire da 0.01 Hz in caso di frequenza minima a 0.08 Hz in caso di frequenza massima. Ricordare che il pulsante **TAP** può essere sempre usato per inserire la frequenza di tremolo a senso – due pressioni di **TAP** impostano il tempo impiegato dagli LFO (oscillatori a bassa frequenza) di tremolo per eseguire un ciclo.

2) Tremolo Depth (Profondità Tremolo). Regola l'entità del calo di volume e l'apparenza dell'effetto. Selezionare tra 1.0 per nessun effetto apparente e 10.0 per l'effetto massimo.

3) Tremolo Offset (Bilanciamento Tremolo). Regola il centro della forma d'onda LFO. Selezionando 1.0, l'LFO modula il segnale della chitarra in modo da accentuare la fase, conferendovi un carattere più drastico. Selezionando 10.0, LFO si limita unicamente a modulare il volume.

4) Tremolo Shape (Forma Tremolo). Regola in modo continuo l'uniformità della forma d'onda del tremolo. Selezionare tra 1.0 per un effetto naturale e tenue e 10.0 per un effetto irregolare. Impostare **Tremolo Shape**, **Trem Output Level** e **Tremolo Depth** sui valori massimi per ottenere percussioni profonde, irregolari e ripetute.

AutoPan

Descrizione

Un effetto panning a onda sinusoidale. Un LFO (oscillatore a bassa frequenza) esegue la scansione del segnale nel campo stereo.

Parametri regolabili

L) Pan Output Level (Livello uscita Pan). Regola il rapporto di segnale wet/dry. Selezionare tra 1.0 per wet allo 0% (nessun effetto) e 10.0 per un wet al 100% (effetto totale).

1) Pan Rate (Hz) (Frequenza Pan). Range: da 0.08 Hz a 10 Hz. Regola la frequenza dell'effetto AutoPan. L'incremento della modifica aumenta gradualmente a partire da 0.01 Hz in caso di frequenza minima a 0.08 Hz in caso di frequenza massima. Ricordare che il pulsante **TAP** può essere sempre usato per inserire la frequenza di AutoPan a senso – due pressioni di **TAP** impostano il tempo impiegato dagli LFO di AutoPan per eseguire un ciclo.

2) Pan Depth (Profondità Pan). Regola la profondità di panning del suono della chitarra tra i canali destro e sinistro e l'apparenza del relativo effetto.

Selezionare tra 1.0 per nessun effetto apparente e 10.0 per l'effetto massimo.

3) **Pan Shape (Forma Pan).** Regola in modo continuo l'uniformità della forma d'onda di AutoPan. Selezionare tra 1.0 per un effetto naturale e tenue e 10.0 per un effetto irregolare.

4) **Pan Phase (Fase Pan).** Regola la fase relativa delle due forme d'onda LFO che modulano i volumi dei canali destro e sinistro. Selezionare 1.0 per avere gli LFO perfettamente in fase e conferire un effetto tremolo mono. Selezionare 10.0 e avere gli LFO completamente fuori fase e creare la massima atmosfera stereo.

Effetti Wah

Pedal Wah

Descrizione

Wah attivato a pedale.

Parametri regolabili

L) **Wah Output Level (Livello uscita Wah).** Regola il rapporto di segnale wet/dry. Selezionare tra 1.0 per wet allo 0% (nessun effetto) e 10.0 per un wet al 100% (effetto totale).

1) **Wah.** Regola la frequenza portante del filtro wah. Selezionare tra 1.0 per la frequenza minima e 10.0 per quella massima. Questo effetto è ideale per il collegamento con un pedale di espressione o un pedale a controller continuo MIDI per consentire il controllo a pedale dell'effetto.

✔ Specifiche ottimali del pedale d'espressione: 10k - 250k ohm, passivi.

2) **Wah Heel Frequency (Frequenza tallone Wah).** Regola la frequenza di scansione del pedale wah nella posizione di tallone abbassato. Selezionare tra 1.0 per la frequenza minima e 10.0 per quella massima. N.B.: **Wah Heel Frequency** e **Wah Toe Frequency** possono invertire le posizioni facendo sì che l'impostazione tipica "bassa frequenza con tallone abbassato" diventi bassa frequenza con *punta* abbassata.

✔ Poiché all'estremità inferiore della corsa del pedale vi è qualche *spazio morto*, questo controllo può essere usato per regolare l'ampiezza dello *sweet spot* (punto di azione) di wah.

3) **Wah Toe Frequency (Frequenza punta Wah).** Regola la frequenza di scansione del pedale wah nella posizione di punta abbassata. Selezionare tra 1.0 per la frequenza minima e 10.0 per quella massima.

4) **Wah Sweep Type (Tipo di scansione Wah).** Selezionare tra due tipi di wah: **The Baby's Cryin'** o **The Real McQ**. La prima selezione si basa su un wah moderno e popolare e la seconda su un wah vintage.

Effects A00
Touch Wah

Touch Wah

Descrizione

Wah dinamico a volume controllato. Il filtro wah esegue la scansione in risposta all'intensità del suono della chitarra.

Parametri regolabili

L) **Wah Output Level (Livello uscita Wah).** Regola il rapporto di segnale wet/dry. Selezionare tra 1.0 per wet allo 0% (nessun effetto) e 10.0 per un wet al 100% (effetto totale).

1) **Wah Sensitivity (Sensibilità Wah).** Regola la sensibilità dell'effetto al volume di esecuzione. Selezionare tra 1.0 per la sensibilità minima e 10.0 per quella massima.

2) **Wah Minimum Frequency (Frequenza minima Wah).** Regola la frequenza di attenuazione di wah quando il volume di esecuzione è al minimo. Selezionare tra 1.0 per la frequenza minima e 10.0 per quella massima. N.B.: **Wah Minimum Frequency** e **Wah Maximum Frequency**

possono “incrociarsi”, in modo da poter invertire la direzione del drive di wah (ovvero, lo stato inattivo è alta frequenza, il suono più forte porta la scansione a bassa frequenza).

3) **Wah Maximum Frequency (Frequenza massima Wah).** Regola la frequenza di scansione di wah quando il volume di esecuzione è al massimo. Selezionare tra 1.0 per la frequenza minima e 10.0 per quella massima.

4) **Wah Sweep Type (Tipo di scansione Wah).** Selezionare tra due tipi di wah: **Low Q** e **High Q**. La prima selezione è più delicata e la seconda più drastica.

~~~~~~

Tipi di effetti di modulazione

Vibratone

Descrizione

Effetto altoparlante rotante. Basato su[1] Fender Vibratone di era CBS, una cassa provvista di un solo altoparlante con un diaframma rotante a due velocità.

Parametri regolabili

L) **Vibro Out Level (Livello uscita Vibro).** Regola il rapporto di segnale wet/dry. Selezionare tra 1.0 per wet allo 0% (nessun effetto) e 10.0 per un wet al 100% (effetto totale).

1) **Rotor Speed (Hz) (Velocità rotore).** Range: da 0.08 Hz a 10 Hz. Regola la frequenza dell'effetto Vibratone. L'incremento della modifica aumenta gradualmente a partire da 0.01 Hz in caso di frequenza minima a 0.08 Hz in caso di frequenza massima. Ricordare che il pulsante **TAP** può essere sempre usato per inserire la velocità del rotore a senso – due pressioni di **TAP** impostano il tempo impiegato dagli LFO per eseguire un ciclo. Ricordare che sebbene si tratti di un effetto stereo, entrambe le voci si muovono alla stessa frequenza.

2) **Vibro Doppler (Doppler Vibro).** Regola l'entità dello spostamento Doppler e l'apparenza dell'effetto. Selezionare tra 1.0 per nessun effetto apparente e 10.0 per l'effetto massimo.

3) **Rotor speed 1 (Hz) & Rotor Speed 2 (Hz) (Velocità rotore).** Range: da 0.08 Hz a 10 Hz. Selezionare le due velocità da alternare quando si usa un pedale (opzionale) collegato al jack **REV/**FX **BYPASS** , (per maggiori dettagli sul collegamento di un pedale, vedere la voce “FF) REVERB / EFFECTS BYPASS” a pagina 16). **Altri requisiti -** Innanzi tutto, selezionare Vibratone come FX attivo. Usare quindi il tasto AMP per accedere alla voce di menu **Reverb/FX Bypass.** Selezionare il valore **Vibro Fast/Slow** con il COMANDO DATI. Ora, premendo il pedale si alterneranno le impostazioni di **Rotor Speed 1** e **Rotor Speed 2**. Lo spostamento tra le velocità di rotore è graduale in quanto i diaframmi virtuali impiegano qualche istante per acquisire (o perdere) slancio.

1. CBS® è un marchio registrato di CBS Inc.
~~~~~~

Phaser

Descrizione

Efetto phaser stereo, a dodici fasi.

Parametri regolabili

L) Phaser Out Level (Livello uscita Phaser). Regola il rapporto di segnale wet/dry. Selezionare tra 1.0 per wet allo 0% (nessun effetto) e 10.0 per un wet al 100% (effetto totale).

1) Phaser Rate (Hz) (Frequenza Phaser). Range: da 0.08 Hz a 10 Hz. Regola la frequenza dell'effetto Phaser. L'incremento della modifica aumenta gradualmente a partire da 0.01 Hz in caso di frequenza minima a 0.08 Hz in caso di frequenza massima. Ricordare che il pulsante **TAP** può essere sempre usato per inserire la frequenza di Phaser a senso – due pressioni di **TAP** impostano il tempo impiegato dagli LFO (oscillatori a bassa frequenza) di Phaser per eseguire un ciclo.

2) Phaser Depth (Profondità Phaser). Regola l'ampiezza della scansione Phaser e l'apparenza dell'effetto. Selezionare tra 1.0 per nessun effetto apparente e 10.0 per l'effetto massimo.

3) Phaser Feedback (Feedback Phaser). Regola la quantità di segnale dall'effetto Phaser che viene riciclata nell'ingresso. Selezionare 1.0 per i livelli minimi e 10.0 per quelli massimi.

4) Phaser Stereo (Stereo Phaser). Regola l'entità della diffusione stereo nell' effetto. Selezionare tra 1.0 per mono e 10.0 per la diffusione stereo massima.

~~~~~~

Scelte di effetti combinati

Delay + Chorus

Descrizione

Mono Delay più Triangle Chorus stereo.

Parametri regolabili

L) FX Wet Out Level (Livello uscita FX Wet). Regola il rapporto di segnale wet/dry. Selezionare tra 1.0 per wet allo 0% (nessun effetto) e 10.0 per un mix al 50%.

1) Delay Time (ms) (Tempo ritardo). Range: 30 - 1450 millisecondi. Regola l'intervallo di tempo tra ripetizioni di ritardi. L'incremento della modifica aumenta gradualmente a partire da 1 millisecondo in caso di tempo di ritardo minimo a 10 millisecondi in caso di tempo di ritardo massimo. Ricordare che il pulsante **TAP** può sempre essere usato per inserire i tempi di ritardo a senso.

2) Chorus Depth (Profondità Chorus). Regola l'entità dello spostamento Doppler e l'apparenza dell'effetto Chorus. Selezionare tra 1.0 per nessun effetto apparente e 10.0 per l'effetto massimo.

3) Delay Feedback (Feedback ritardo). Regola il numero di ripetizioni di ritardo. Selezionare tra 1.0 per una sola ripetizione di ritardo e 10.0 per molte ripetizioni.

4) Chorus Rate (Hz) (Frequenza Chorus). Range: da 0.08 Hz a 10 Hz. Regola la frequenza dell'effetto coro. L'incremento della modifica aumenta gradualmente a partire da 0.01 Hz in caso di frequenza minima a 0.08 Hz in caso di frequenza massima.

5) Delay Time Change (Modifica tempo ritardo). Selezionare **Ramp** o **Step** per modificare il modo in cui l'effetto risponde alle modifiche del parametro **Delay Time.** Impostando **Ramp (Rampa)**, la modifica del tempo di ritardo sarà graduale e associata a un trillo di suono elevato, analogico

✔ Per usare i messaggi del controller continuo MIDI per modificare istantaneamente il tempo di ritardo, impostare **Delay Time Change** su **Step**.
~~~~~~

(percettibile fino alla stabilizzazione del tempo di ritardo). Impostando **Step (Passo)**, la modifica del tempo di ritardo sarà istantanea e associata a un suono “zip digitale” percettibile per un attimo.

Delay + Flange

Descrizione

Mono Delay più Triangle Flange stereo.

Parametri regolabili

L) FX Wet Out Level (Livello uscita FX Wet). Regola il rapporto di segnale wet/dry. Selezionare tra 1.0 per wet allo 0% (nessun effetto) e 10.0 per un mix al 50%.

1) Delay Time (ms) (Tempo ritardo). Range: 30 - 1450 millisecondi. Regola l'intervallo di tempo tra ripetizioni di ritardi. L'incremento della modifica aumenta gradualmente a partire da 1 millisecondo in caso di tempo di ritardo minimo a 10 millisecondi in caso di tempo di ritardo massimo. Ricordare che il pulsante **TAP** può sempre essere usato per inserire i tempi di ritardo a senso.

2) Flange Depth (Profondità Flange). Regola l'entità dello spostamento Doppler e l'apparenza dell'effetto Flange. Selezionare tra 1.0 per nessun effetto apparente e 10.0 per l'effetto massimo.

3) Delay Feedback (Feedback ritardo). Regola il numero di ripetizioni di ritardo. Selezionare tra 1.0 per una sola ripetizione di ritardo e 10.0 per molte ripetizioni.

4) Flange Rate (Hz) (Frequenza Flange). Range: da 0.08 Hz a 10 Hz. Regola la frequenza dell'effetto flange. L'incremento della modifica aumenta gradualmente a partire da 0.01 Hz in caso di frequenza minima a 0.08 Hz in caso di frequenza massima.

✔ Per usare i messaggi del controller continuo MIDI per modificare istantaneamente il tempo di ritardo, impostare **Delay Time Change** su **Step**.

5) Delay Time Change (Modifica tempo ritardo). Selezionare **Ramp** o **Step** per modificare il modo in cui l'effetto risponde alle modifiche del parametro **Delay Time**. Impostando **Ramp (Rampa)**, la modifica del tempo di ritardo sarà graduale e associata a un trillo di suono elevato, analogico (percettibile fino alla stabilizzazione del tempo di ritardo). Impostando **Step (Passo)**, la modifica del tempo di ritardo sarà istantanea e associata a un suono “zip digitale” percettibile per un attimo.

~~~~~~

Delay + Phaser

Descrizione

Mono Delay più Phaser stereo.

Parametri regolabili

L) FX Wet Out Level (Livello uscita FX Wet). Regola il rapporto di segnale wet/dry. Selezionare tra 1.0 per wet allo 0% (nessun effetto) e 10.0 per un mix al 50%.

1) Delay Time (ms) (Tempo ritardo). Range: 30 - 1450 millisecondi. Regola l'intervallo di tempo tra ripetizioni di ritardi. L'incremento della modifica aumenta gradualmente a partire da 1 millisecondo in caso di tempo di ritardo minimo a 10 millisecondi in caso di tempo di ritardo massimo. Ricordare che il pulsante **TAP** può sempre essere usato per inserire i tempi di ritardo a senso.

2) Phaser Depth (Profondità Phaser). Regola l'ampiezza della scansione Phaser e l'apparenza dell'effetto relativo. Selezionare tra 1.0 per nessun effetto apparente e 10.0 per l'effetto massimo.
~~~~~~

3) **Delay Feedback (Feedback ritardo).** Regola il numero di ripetizioni di ritardo. Selezionare tra 1.0 per una sola ripetizione di ritardo e 10.0 per molte ripetizioni.

4) **Phaser Rate (Hz) (Frequenza Phaser).** Range: da 0.08 Hz a 10 Hz. Regola la frequenza dell'effetto Phaser. L'incremento della modifica aumenta gradualmente a partire da 0.01 Hz in caso di frequenza minima a 0.08 Hz in caso di frequenza massima.

✔ Per usare i messaggi del controller continuo MIDI per modificare istantaneamente il tempo di ritardo, impostare **Delay Time Change** su **Step**.

5) **Delay Time Change (Modifica tempo ritardo).** Selezionare **Ramp** o **Step** per modificare il modo in cui l'effetto risponde alle modifiche del parametro **Delay Time.** Impostando **Ramp (Rampa)**, la modifica del tempo di ritardo sarà graduale e associata a un trillo di suono elevato, analogico (percettibile fino alla stabilizzazione del tempo di ritardo). Impostando **Step (Passo)**, la modifica del tempo di ritardo sarà istantanea e associata a un suono “zip digitale” percettibile per un attimo.

~~~~~~

AutoSwell + Chorus

Descrizione

Effetto di Swell (intensificazione) del volume attivato automaticamente con chorus. AutoSwell viene attivato quando si suona a un volume ragionevole. Notare che per ripristinare l'attivazione, non si deve suonare per un breve periodo di tempo prima di esercitare l'effetto Swell su una nuova nota o accordo.

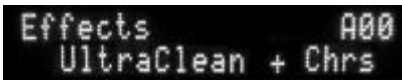
Parametri regolabili

L) **FX Wet Out Level (Livello uscita FX Wet).** Regola il rapporto di segnale wet/dry. Selezionare tra 1.0 per wet allo 0% (nessun effetto) e 10.0 per un wet al 100% (effetto totale). Notare che poiché AutoSwell aumenta idealmente il livello di volume da impercettibile al massimo per la preimpostazione in questione, l'impostazione di questo controllo a valori inferiori a 10.0 genera la presenza costante di qualche segnale dry, anche all'inizio dello Swell. Per l'azione Swell massima, tenere l'impostazione di questo controllo a 10.0.

1) **Autoswell Attack Time (Tempo di attacco AutoSwell).** Regola la durata del periodo di tempo necessario ad AutoSwell per arrivare a pieno volume.

2) **Chorus Depth (Profondità Chorus).** Regola l'entità dello spostamento Doppler e l'apparenza dell'effetto Chorus. Selezionare tra 1.0 per nessun effetto apparente e 10.0 per l'effetto massimo.

3) **Autoswell Sensitivity (Sensibilità AutoSwell).** Regola la sensibilità del meccanismo di attivazione AutoSwell al modo in cui si suona. Selezionare tra 1.0 per nessuna azione di Swell e 10.0 per l'azione di Swell massima, con il grado più elevato di sensibilità all'ingresso dalla chitarra. Notare che il volume della chitarra e i controlli **TRIM**, **GAIN** e **VOLUME** devono essere impostati a livelli ragionevoli per consentire all'effetto di rispondere in modo appropriato.

4) **Chorus Rate (Hz) (Frequenza Chorus).** Range: da 0.08 Hz a 10 Hz. Regola la frequenza dell'effetto coro. L'incremento della modifica aumenta gradualmente a partire da 0.01 Hz in caso di frequenza minima a 0.08 Hz in caso di frequenza massima.
~~~~~~

Ultra-Clean + Chorus

Descrizione

Tono chitarra super-pulito con Triangle Chorus. Per ottenere i risultati migliori, usarlo con impostazioni ampli pulite e il pickup al manico (ritmo).

Parametri regolabili

L) **FX Wet Out Level (Livello uscita FX Wet).** Regola il rapporto di segnale wet/dry. Selezionare tra 1.0 per wet allo 0% (nessun effetto) e 10.0 per un wet al 100% (effetto totale).

1) **Chorus Rate (Hz) (Frequenza Chorus).** Range: da 0.08 Hz a 10 Hz. Regola la frequenza dell'effetto coro. L'incremento della modifica aumenta gradualmente a partire da 0.01 Hz in caso di frequenza minima a 0.08 Hz in caso di frequenza massima.

2) **Chorus Depth (Profondità Chorus).** Regola l'entità dello spostamento Doppler e l'apparenza dell'effetto Chorus. Selezionare tra 1.0 per nessun effetto Chorus apparente e 10.0 per l'effetto massimo.

3) **Body (Corpo).** Regola la quantità di basse frequenze in questo effetto. Selezionare tra 1.0 per bass ridotto e 10.0 per bass spinto.

4) **Brilliance (Intensità).** Regola la quantità di alte frequenze in questo effetto. Selezionare tra 1.0 per treble ridotto e 10.0 per treble spinto.

~~~~~~

Pitch Shift

Descrizione

Pitch shifter e detuner variabile di semitono.

Parametri regolabili

L) **Pitch Shift Out Level (Livello uscita Pitch Shift).** Regola il rapporto di segnale wet/dry. Selezionare tra 1.0 per wet allo 0% (nessun effetto) e 10.0 per un wet al 100% (effetto totale).

1) **Pitch.** Regola il valore di escursione di semi-tono di questo effetto entro un range di quattro ottave. Selezionare tra 1.0 per un'escursione di due ottave in basso e 10.0 per un'escursione di due ottave in alto dal pitch dry di ingresso. Gli incrementi della regolazione sono eseguiti in intervalli di semi-toni, con 5.5 all'unisono con il segnale di ingresso (nessuna escursione). N.B.: maggiore è la distanza dal centro (5.5) a cui si porta il pomello, più apparente risulta l'effetto.

✔ Semi-tono = un tasto avanti o indietro, della chitarra

2) **Pitch Detune (Scordatura Pitch).** Regola lo scarto da un semi-tono nominale entro un tono. Selezionare tra 1.0 per un detune di un semi-tono bemolle e 10.0 per un detune di un semi-tono diesis. Gli incrementi della regolazione sono eseguiti in intervalli di micro-toni, con 5.5 (valore predefinito) all'unisono con il segnale di ingresso (nessun detuning).

3) **Pitch Feedback (Feedback Pitch).** Regola la quantità di segnale dall'effetto Pitch Shifter che viene riciclata nell'ingresso. Selezionare 1.0 per i livelli minimi e 10.0 per quelli massimi. Livelli elevati di feedback consentono alla porzione di segnale di ripetere il ciclo molte volte componendo così i pitch shift.

4) **Pitch Pre-Delay (Pre-ritardo Pitch).** Regola la quantità di ritardo prima che sia percepito il segnale sottoposto a pitch shift. Può essere usato con il controllo **Pitch Feedback** per ottenere cascate di pitch continuamente ascendenti o discendenti con un intervallo di cambiamento fisso. Per ottenere il pitch shift della massima trasparenza, impostare questo controllo su 1.0.
~~~~~~

Ring Mod + Delay

Descrizione

Ring Modulator+Mono Delay. Il Ring Modulator crea toni al di sopra e al di sotto del segnale di chitarra originario.

Parametri regolabili

L) FX Wet Out Level (Livello uscita FX Wet). Regola il rapporto di segnale wet/dry. Selezionare tra 1.0 per wet allo 0% (nessun effetto) e 10.0 per un wet al 100% (effetto totale).

✔ In alternativa, allo stesso scopo si può usare un controller continuo MIDI esterno. I menu del controller continuo sono una pressione aggiuntiva del tasto AMP dopo i menu del pedale di espressione e la selezione di valore è la stessa.

1) Mod Frequency (Frequenza Mod). Regola la frequenza del Ring Modulator. Selezionare tra 1.0 per la frequenza minima e 10.0 per quella massima. Affinché questo effetto dia risultati radicali, provare a usare un pedale di espressione (opzione) per controllare questo parametro (per maggiori dettagli sul collegamento di un pedale di espressione, vedere la voce “**EE—EXPRESSION PEDAL**” a pagina 16). Altre condizioni: **Mod Frequency** deve essere selezionata per il parametro del pedale di espressione della preimpostazione attiva (usare il tasto AMP per accedere al menu del pedale di espressione e il COMANDO DATI per selezionare il parametro **Mod Frequency**). È necessario collegare il pedale di espressione analogico al jack **EXP PEDAL** e selezionare **Ring Mod+Delay** come effetto attivo.

2) Delay Out Level (Livello uscita ritardo). Regola il rapporto wet/dry dell'effetto ritardo. Selezionare tra 1.0 per wet allo 0% (nessun effetto) e 10.0 per un mix al 50%.

3) Delay Time (ms) (Tempo ritardo). Range: 30 - 1450 millisecondi. Regola l'intervallo di tempo tra ripetizioni di ritardi. L'incremento della modifica aumenta gradualmente a partire da 1 millisecondo in caso di tempo di ritardo minimo a 10 millisecondi in caso di tempo di ritardo massimo. Ricordare che il pulsante **TAP** può sempre essere usato per inserire i tempi di ritardo a senso.

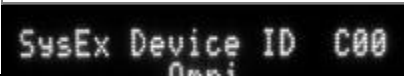
4) Delay Feedback (Feedback ritardo). Regola il numero di ripetizioni di ritardo. Selezionare tra 1.0 per una sola ripetizione di ritardo e 10.0 per molte ripetizioni.

✔ Per usare i messaggi del controller continuo MIDI per modificare istantaneamente il tempo di ritardo, impostare **Delay Time Change** su **Step**.

5) Delay Time Change (Modifica tempo ritardo). Selezionare **Ramp** o **Step**per modificare il modo in cui l'effetto risponde alle modifiche del parametro **Delay Time**. Impostando **Ramp (Rampa)**, la modifica del tempo di ritardo sarà graduale e associata a un trillo di suono elevato, analogico (percettibile fino alla stabilizzazione del tempo di ritardo). Impostando **Step (Passo)**, la modifica del tempo di ritardo sarà istantanea e associata a un suono “zip digitale” percettibile per un attimo.

6 . MODO UTILITY

Esistono 13 parametri UTILITY, a ciascuno dei quali si accede tramite il Modo UTILITY. Nove di questi parametri si usano per le funzioni MIDI mentre gli altri quattro sono usati per la gestione del sistema Cyber-Twin. Le funzioni UTILITY hanno portata globale e non sono influenzate dalle preimpostazioni. Vengono qui fornite le istruzioni per la navigazione in Modo UTILITY, seguite da una mappa del Modo alle pagine 44 e 45. Per maggiori informazioni sulle voci MIDI in questo Modo, vedere il capitolo 7, "Implementazione MIDI", a partire da pagina 46).

Navigazione menu —UTILITY

❑ **Selezionare un parametro da modificare** -
- Premere ripetutamente il tasto UTILITY per passare attraverso le 13 voci di menu oppure
- Premere *e tenere premuto il tasto* FX ruotando il COMANDO DATI in un senso o nell'altro.

❑ **Regolazione** -
- Ruotare il COMANDO DATI per regolare il parametro selezionato nella fase precedente.

La mappa del menu UTILITY qui riportata è la guida utente al Modo UTILITY. Ogni voce di menu è rappresentata da una coppia di righe (ombreggiata e non ombreggiata), come nell'esempio seguente.

NOME parametro	Descrizione, istruzioni per il funzionamento
schermata esemplificativa SPDIF Patching C00 Guitar Direct Out	**Elenco o range di valori**

⇳ **Colonna 1 —** Elenca 13 parametri UTILITY (vedere "Selezionare un parametro da modificare" qui sopra).

⇔ **Riga non ombreggiata —** Elenca il nome del parametro, con una descrizione sulla destra.

⇔ **Riga ombreggiata —** Elenca il range dei valori del parametro (vedere "Regolazione" qui sopra).

DEMO MODE (MODO DEMO) **FIRST MENU ITEM (PRIMA VOCE MENU)**	ON (predefinito) – Il tasto SAVE inizia la dimostrazione in Modo PLAY. OFF – Normale funzionalità del tasto SAVE, vedere il parametro seguente.
Demo Mode C00 On	**ON ‘ OFF**
MEMORY PROTECT (PROTEZIONE MEMORIA)	OFF (predefinito) – Normale funzionalità del tasto SAVE. ON – Disattiva il tasto SAVE.
	OFF ‘ ON
SPDIF PATCHING (CONNESSIONE SPDIF)	Amp Line Out – Segnale digitale con tutti gli effetti ed elaborazioni. Guitar Direct Out – Segnale digitale senza elaborazione.
	Amp Line Out ‘ Guitar Direct Out
MIDI CONTINUOUS **CONTROLLER NUMBER (NUMERO CONTROLLER CONTINUO MIDI)**	11 (predefinito) – Numerosi pedali di espressione MIDI CC usano 11 come valore predefinito. 1-100 (range) – Selezionare il numero corrispondente al pedale CC.
Cont Controller C00	**1–100**

MIDI RECEIVE CHANNEL (CANALE RICEZIONE MIDI)	Omni (predefinito) – Risponde a tutti e 16 i canali. 1-16 (range) – Risponde a un singolo canale. OFF – Disattiva il canale di ricezione.
MIDI Receive Ch C00 Omni	**Omni ‘ 1–16 ‘ OFF**
MIDI TRANSMIT CHANNEL (CANALE TRASMISSIONE MIDI)	OFF (predefinito) **–** Disattiva il canale di trasmissione. 1-16 (range) – Trasmette su un singolo canale.
MIDI Transmit Ch C00 Off	**1–16 ‘ OFF**
MIDI SYSTEM EXCLUSIVE ID NUMBER (CODICE ID ESCLUSIVO SISTEMA MIDI)	Omni (predefinito) – Risponde a tutti i comandi esclusivi del sistema. 17-32 (range) – Risponde soltanto ai comandi esclusivi del sistema per un ID.
SysEx Device ID C00 Omni	**Omni ‘ 17– 32**
MIDI PRESET MAPPING (MAPPATURE PREIMPOST. MIDI)	Qualsiasi n. MIDI___ = Qualsiasi n. preimpostazione___ — Si ridirige ogni numero di modifica di programma MIDI su un numero di preimpostazione. Usare i pomelli FX LEVEL e FX VAL2 per selezionare i valori (le frecce GIÙ sulla schermata indicano i pomelli FX).
	N. MIDI 1 – 127 ridiretti su n. preimpostazioni P00-P84, C00-C84, A00-A34
MIDI CONTINUOUS CONTROLLER ECHO (ECO CONTROLLER CONTINUO MIDI)	OFF (predefinito) – Impedisce al loop di eco dei dati del controller continuo in ingresso di mescolarsi con i dati in uscita. ON – Consente l'eco costante dei dati del controller continuo.
CC Echo In → Out C00 Off	**OFF ‘ ON**
FACTORY PRESET RESTORE (RIPRISTINO PREIMPOSTAZIONI FABBRICA) ⚠	**AVVERTENZA**: ***questa funzione cancella TUTTE le preimpostazioni. (Le preimpostazioni*** **PLAYER'S LOUNGE)** ***vengono sovrascritte con le preimpostazioni*** **FENDER CUSTOM SHOP.**
Press TAP key to Restore Fact Presets	❑ **Premere il tasto TAP una volta per attivare questa operazione. Premere il tasto EXIT per annullare.** ❑ **Premere il tasto TAP una *seconda* volta per ripristinare tutte le preimpostazioni sui valori di fabbrica.**
MIDI DUMP – UTILITY SETTINGS (TRASFERIMENTO IMPOSTAZIONI PARAMETRI UTILITY)	Questa funzione trasferisce tutte le impostazioni dei parametri UTILITY.
	Premere il tasto TAP una volta.
MIDI DUMP – ANY PRESET (TRASFERIMENTO MIDI – UNA PREIMPOSTAZIONE)	Questa funzione trasferisce la preimpostazione selezionata da Cyber-Twin a un dispositivo MIDI. Le voci inviate in tale trasferimento comprendono tutti i valori dei parametri relativi a tale preimpostazione.
Press TAP key to MIDI Dump Preset C00	**Selezionare una preimpostazione da trasferire usando il COMANDO DATI . Premere il tasto TAP una volta per eseguire il trasferimento.**
MIDI DUMP – ALL PRESETS (TRASFERIMENTO MIDI – TUTTE LE PREIMPOSTAZIONI)	Questa funzione trasferisce TUTTE le preimpostazioni da Cyber-Twin a un dispositivo MIDI. Le voci inviate in tale trasferimento comprendono tutti i valori dei parametri relativi a ogni preimpostazione.
	Premere il tasto TAP una volta.
La colonna continua con il menu del Modo DEMO, a pagina 44.	

7. IMPLEMENTAZIONE MIDI

Usare il tasto UTILITY per accedere ai menu usati nelle operazioni seguenti, (*a eccezione della prima operazione, che usa il tasto AMP*). Usare il COMANDO DATI per selezionare valori nei menu, (per aiuto, vedere "Navigazione menu" a pagina 20).

Dispositivo controller continuo MIDI

Assegnazione del controller continuo

Cont Controller A00
Volume

Assegnare un parametro Cyber-Twin al controllo di un dispositivo MIDI come per esempio un pedale di espressione digitale o software MIDI su un computer. L'assegnazione del parametro è salvata nell'ambito di una preimpostazione cosicché le assegnazioni di parametri possano essere modificate con le modifiche di preimpostazioni di configurazioni amp.

✔ Il range di valori per i dati di controller continui su Cyber-Twin è 0-127.

Parametri assegnabili [1] — (accedere tramite il tasto AMP • Volume)

• Gain, • Treble, • Middle, • Bass, • Presence, • Reverb, • Master Volume, • *FX Level, • FX value 1, • FX value 2, • FX value 3, • FX value 4*, • *Reverb In/ Dwell, • Reverb Tone/Shape* • Reverb Time e • Reverb Diffusion.

Impostazione del numero di controller continuo

Cont Controller C00
11

Impostare Cyber-Twin in modo da abbinarlo al numero di controller continuo. L'impostazione predefinita su Cyber-Twin è 11, numero usato da numerosi produttori di pedali MIDI.

✔ Il numero del controller continuo viene memorizzato globalmente su Cyber-Twin.

Se i numeri non sono uguali, usare il menu dei numeri di controller continuo su Cyber-Twin per selezionare il numero del dispositivo MIDI.
Range 1 - 100.

Canali MIDI

MIDI Receive Channel (Canale ricezione MIDI)

MIDI Receive Ch C00
Omni

Impostare il canale di ricezione MIDI usato da Cyber-Twin per rispondere alle modifiche di programma e di controller continuo. Il range di canali di ricezione MIDI è: (1 - 16, Omni, OFF), il valore predefinito è Omni.

MIDI Transmit Channel (Canale trasmissione MIDI)

MIDI Transmit Ch C00
Off

Impostare il canale di trasmissione MIDI usato da Cyber-Twin per rispondere alle modifiche di programma e di controller continuo. Le scelte per il canale di trasmissione MIDI sono: (1 - 16, OFF), il valore predefinito è OFF.

1. I parametri in *corsivo* si modificano dinamicamente con il tipo di reverbero o effetto attivo.

Modifiche di programma e controller continui

I movimenti dei pomelli possono essere registrati (come dati di controller continuo) e riprodotti per sequenze funzionali. Quando si seleziona un canale di trasmissione MIDI (1-16), vengono trasmessi i parametri seguenti (range 0 - 127):

parametro	n. CC	parametro	n. CC
Gain	102	FX Level	110
Volume	103	FX Val 1	111
Treble	104	FX Val 2	112
Middle	105	FX Val 3	113
Bass	106	FX Val 4	114
Presence	107	Reverb In [Dwell]	115
Reverb	108	Reverb Tone [Shape]	116
Master	109	Reverb Time	117
		Reverb Diffusion	118

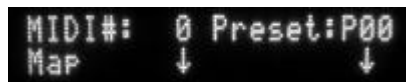
Cyber-Twin trasmette anche le modifiche di programma. La tabella seguente illustra il banco associato a ogni gruppo di preimpostazioni.

- FENDER CUSTOM SHOP Banco n. 1: C00 – C84
- PLAYER'S LOUNGE Banco n. 2: P00 – P84
- YOUR AMP COLLECTION Banco n. 3: A00 – A34

✔ Schermate esemplificative che illustrano i valori predefiniti.

Continuous Controller Echo (Eco controller continuo)

Allorché impostato su ON, le informazioni del controller continuo ricevute vengono ridirette (eco) fuori dal jack di uscita MIDI. Se è selezionato OFF, le uniche informazioni di controller continuo emesse sono i nuovi dati trasmessi dalla rotazione di un pomello o dal funzionamento del pedale di espressione analogica. Questa funzione facilita la registrazione di sequenze del controller continuo.

MIDI Preset Mapping (Mappatura preimpostazioni MIDI)

Ogni modifica di programma MIDI contenuta nel banco n. 00 può essere mappata su qualsiasi preimpostazione su Cyber-Twin. Per selezionare i valori in questo menu, si usano due dei pomelli FX. Il pomello FX LEVEL seleziona i numeri di modifica di programma MIDI 0 - 127 mentre FX VAL2 seleziona la preimpostazione desiderata per il controllo. *Soltanto le modifiche di programma MIDI del banco n. 00 consentono l'accesso alla mappa delle preimpostazioni MIDI.*

Funzioni esclusive del sistema

✔ Per il formato dei messaggi esclusivi del sistema, consultare l'Appendice 3 a pagina 52

PER TUTTE LE OPERAZIONI SU QUESTA PAGINA: ***per ricevere informazioni esclusive per il sistema, l'ID del dispositivo DEVE essere impostato su ogni Cyber-Twin su*** **Omni*****, o sullo*** **stesso codice ID usato quando è stato trasmesso un particolare messaggio.** ***Le scelte di ID del dispositivo esclusivo per il sistema sono: (17 - 32, Omni), il valore predefinito è Omni.***

System Exclusive Device ID (ID del dispositivo esclusivo per il sistema)

SysEx Device ID C00
Omni

Collega l'ID del dispositivo esclusivo per il sistema ai messaggi esclusivi per il sistema (messaggi Utilities Load, Preset Load e All Player's Lounge Load inviati da dispositivi esterni). Ciò consente trasferimenti a sottogruppi esclusivi di Cyber-Twinin rete, indipendentemente dalle impostazioni di canale MIDI.

Dump[1] Utilities (Trasferimento utility)

Press TAP key to
MIDI Dump Utilities

Sending MIDI Dump
Please Wait ...

Trasferisce le impostazioni Utility di Cyber-Twin: DEMO Mode (Modo DEMO), Memory Protect (Protezione memoria), SPDIF Patching (Connessione SPDIF), continuous controller Number (Numero controller continuo), MIDI Receive/Transmit Channels (Canali di ricezione/trasmissione MIDI), System Exclusive ID (ID esclusivo per il sistema) e MIDI Map (Mappa MIDI).

Dump Any Preset (Trasferimento di una preimpostazione)

Press TAP key to
MIDI Dump Preset C00

Trasferisce una preimpostazione selezionata. La scelta predefinita è la preimpostazione corrente. Scegliere qualsiasi altra preimpostazione con il COMANDO DATI mentre il menu Any Preset Dump (sinistra) è attivo. Le voci inviate in tale trasferimento comprendono tutti i valori dei parametri relativi a una preimpostazione selezionata.

✔ L'audio dall'amplificatore non cambia con la selezione di una preimpostazione in questo menu.

Quando le informazioni “Any Preset” vengono reinviate all'amplificatore, è possibile selezionare una locazione in THE PLAYER'S LOUNGE per il salvataggio.

Dump All Presets (Trasferimento di tutte le preimpostazioni)

Trasferisce TUTTE le preimpostazioni su Cyber-Twin. Le voci inviate in tale trasferimento sono tutti i valori dei parametri relativi a ogni preimpostazione.

Soltanto le preimpostazioni THE PLAYER'S LOUNGE vengono ricaricate in Cyber-Twin. Sono caricate nelle locazioni originarie.

1. *Dump* significa "trasferimento su un dispositivo appropriato di memorizzazione MIDI".

APPENDICI

Appendice 1

TABELLA DI IMPLEMENTAZIONE MIDI

Codicie		Trasmesso	Riconosciuto	Osservazioni
Basic Channel (Canale di base)	Default Channel (Canale predefinito)	X 1-16	1-16 1-16	Memorizzato
Mode (Modo)	Default Messages Altered (Messaggi predefiniti alterati)	X X	Modo 2, Modo 4 Modo 2, Modo 4 X	Memorizzato
Note Number (Numero nota)	True Voice (Voce vera)	X	X	
Velocity (Velocità)	Note ON (Nota ON) Note OFF (Nota OFF)	X	X	
After Touch (Post tocco)	Key's Channel (Canale chiave)	X X	X X	
Pitch Bender (Flessore pitch)		X	X	
Control Change (Modifica controllo)		O	O	I numeri di controller continuo assegnabile sono: 1-100
Prog Change (Modifica Prog)	True # (N. vero)	O	O	A mappatura interna
System Exclusive (Esclusivo per il sistema)		O	O	Vedere l'appendice
System Common (Comune al sistema)	Song Pos (Pos. canz.) Song Sel (Sel. Canz.) Tune (Accordo)	X X X	X X X	
System Real Time (Tempo reale sistema)	Clock Commands (Comandi orologio)	X X	X X	
Aux Messages (Messaggi aus.)	Local ON / OFF (Locale ON / OFF) All Notes OFF (Tutte le note OFF) Active Sense (Rilevazione attiva) Reset (Ripristino) GM ON	X X X X X	X X X X X	
Note:		O: Sì X: No	Modo 1: *OMNI ON, POLY* Modo 2: *OMNI ON, MONO* Modo 3: *OMNI OFF, POLY* Modo 4: *OMNI OFF, MONO*	

Appendice 2

MODIFICHE DI PROGRAMMA MIDI

Cyber-Twin risponde alle modifiche di programma MIDI se il canale MIDI è impostato su Omni o sullo stesso canale MIDI del controller MIDI. Le modifiche di programma MIDI consentono la selezione di qualsiasi preimpostazione da questi banchi:

■ MIDI MAP, ■ FENDER CUSTOM SHOP, ■ PLAYER'S LOUNGE, ■ YOUR AMP COLLECTION

N.B.: Cyber-Twin segue la convenzione di numerazione MIDI, che parte da zero (0); per esempio banco MIDI n. 1, programma MIDI n. 6 corrisponde alla preimpostazione FENDER CUSTOM SHOP C06 *anziché C07*.

Le modifiche di banco usano il formato seguente: B**n** 00 00 32 **bb** C**n** **pp**

n = canale MIDI, **bb** = numero banco, **pp** = n. preimpostazione MIDI

- ■ n. banco 00 MIDI Map
- ■ n. banco 01 preimpostazioni FENDER CUSTOM SHOP
- ■ n. banco 02 preimpostazioni PLAYER'S LOUNGE
- ■ n. banco 03 preimpostazioni YOUR AMP COLLECTION

Cyber-Twin salva il numero di banco corrente, che richiede l'invio di un solo messaggio di modifica banco allorché si modificano i banchi di preimpostazioni.

Al **Tuner** si accede usando il numero di modifica programma MIDI 127 entro i banchi 01-03.

Controller continui MIDI

La tabella seguente elenca i numeri di controller continui a cui ogni parametro risponde automaticamente.

n. CC	Parametro	Range valori[1]
07	Master Volume	(0 - 127)
32	LSB for Bank Changes	(0 - 127)
85	Effects/Reverb Bypass	OFF (0=63), ON (64-127)
96	Data Increment[2]	(Collegato al COMANDO DATI)
97	Data Decrement[2]	(Collegato al COMANDO DATI)
102	Gain	(0 - 127)
103	Volume	(0 - 127)
104	Treble	(0 - 127)
105	Middle	(0 - 127)
106	Bass	(0 - 127)
107	Presence	(0 - 127)
108	Reverb	(0 - 127)
109	Master Volume	(0 - 127)
110	FX Level	(0 - 127)
111	FX Val 1	(0 - 127)
112	FX Val 2	(0 - 127)
113	FX Val 3	(0 - 127)
114	FX Val 4	(0 - 127)
115	Reverb In [Dwell]	(0 - 127)
116	Reverb Tone [Shape]	(0 - 127)
117	Reverb Time	(0 - 127)
118	Reverb Diffusion	(0 - 127)
119	Tap	

Note alla tabella:

[1]La risoluzione per i controller continui è 0 – 127 per Cyber-Twin (non accetta 16.384 valori tonali).

[2]Data Increment/ Decrement modella il COMANDO DATI di un incremento di 1/-1.

Appendice 3

MESSAGGI ESCLUSIVI PER IL SISTEMA

Nota: *tutti i valori di dati esclusivi per il sistema vengono visualizzati in esadecimali con H per chiarificazione.*

Intestazione esclusiva per il sistema

Valore	Descrizione
F0H	Inizio del messaggio esclusivo per il sistema
08H	ID produttore Fender
nnH	nn = ID dispositivo (meno uno)
11H	Codice ID amp 11H. La tacca superiore identifica Cyber-Twin e quella inferiore è la versione software
ffH	Codice ID funzione. *Vedere la tabella a destra per i valori*
F7H	Fine del messaggio esclusivo per il sistema

Codici ID funzione	Descrizione
01H	Messaggio utility
02H	Messaggio una preimpostazione
03H	Messaggio tutte le preimpostazioni

Pacchetto dati esclusivo per il sistema

Valore	Descrizione
F0H	Inizio del messaggio esclusivo per il sistema
08H	ID produttore Fender
nnH	nn = ID dispositivo (meno uno)
11H	Codice ID amp 11H. La tacca superiore identifica Cyber-Twin e quella inferiore è la versione software
ffH	Codice ID funzione. Vedere l'elenco per i valori
PnH	Numero pacchetto
Dati	Byte dati: i byte di dati sono stati formattati seguendo la specifica MIDI 1.0
CBH	Byte checksum usato per il controllo errore
F7H	Fine del messaggio esclusivo per il sistema

Messaggio di fine file esclusivo per il sistema

Valore	Descrizione
F0H	Inizio del messaggio esclusivo per il sistema
08H	ID produttore Fender
nnH	nn = ID dispositivo (meno uno)
11H	Codice ID amp 11H: La tacca superiore identifica Cyber-Twin e quella inferiore è la versione software
ffH	Codice ID funzione. Vedere l'elenco per i valori
7BH	Fine del byte file esclusivo per il sistema
F7H	Fine del messaggio esclusivo per il sistema

Appendice 4

FORMATO DI TRASMISSIONE DATI

I dati sono trasmessi nel modo qui descritto, conformemente alle linee guida della specifica MIDI. Innanzi tutto, viene inviata l'intestazione esclusiva per il sistema. L'amplificatore attende 200ms per verificare l'esecuzione dell'handshaking. Se non viene ricevuto l'handshaking, l'amplificatore trasmette il primo pacchetto di dati. La trasmissione prosegue finché non sono state inviate tutte le informazioni. Dopo l'ultimo pacchetto, viene inviato il messaggio Fine file. Per consentire l'esecuzione dell'handshaking, è necessario impostare un ID dispositivo identico a quello dell'amplificatore. Sono qui elencati i messaggi di handshaking a cui risponde l'amplificatore.

Valore	Descrizione
F0H	Inizio del messaggio esclusivo per il sistema
7EH	Messaggio universale
nnH	nn = ID dispositivo (meno uno)
hdH	ID handshaking
ppH	Numero pacchetto
F7H	Fine del messaggio esclusivo per il sistema

ID handshaking	Descrizione
7CH	Attendi
7DH	Annulla
7EH	Nessuna conferma
7FH	Conferma

Usare i seguenti messaggi esclusivi per il sistema per modificare altri parametri di preimpostazioni.

ID modifica parametro	Descrizione
F0H	Inizio del messaggio esclusivo per il sistema
08H	ID produttore Fender
nnH	nn = ID dispositivo (meno uno)
11H	Codice ID amp 11H. La tacca superiore identifica Cyber-Twin e quella inferiore è la versione software
05H	Codice ID messaggio per controlli parametri supplementari
ddH	Codice ID parametro (vedere l'elenco qui di seguito)
vvH	Valore per il parametro che si desidera modificare (vedere l'elenco qui di seguito)
7BH	Fine del byte file esclusivo per il sistema
F7H	Fine del messaggio esclusivo per il sistema

ID parametro	Codice ID Parametro (ddH)	Valore (HEX) (vvH)
Tipo Tone Stack	00H	00H = Tweed
		01H = Blackface
		02H = British
		03H = Modern
Posizione Tone Stack	01H	00H = Pre-Distortion
		01H = Post-Distortion
Circuiteria Drive	02H	00H = Blackface Tube1
		01H = Blackface Tube2
		02H = Blackface Tube3
		03H = Tweed Tube1
		04H = Tweed Tube2
		05H = Tweed Tube3
		06H = Hot Rod Tube1
		07H = Hot Rod Tube2
		08H = Hot Rod Tube3
		09H = HMB Tube1
		0AH = HMB Tube2

		0BH = HMB Tube3
		0CH = Dyna Touch 1
		0DH = Dyna Touch 2
		0EH = Dyna Touch 3
		0FH = Dyna Touch 4
Selezione tipo effetti	03H	00H = Nessuno
		01H = Mono Delay
		02H = Dotted 8/16 Delay
		03H = One-E-Da Delay
		04H = Ping-Pong Delay
		05H = Swing Tap Delay
		06H = Tape Echo
		07H = Stereo Tape Echo
		08H = Stereo Flam Delay
		09H = Ducking Delay
		0AH = Backwards Delay
		0BH = Tremolo
		0CH = Amp Tremolo
		0DH = Auto Pan
		0EH = Phaser
		0FH = Vibratone
		10H = Pedal Wah
		11H = Touch Wah
		12H = Sine Chorus
		13H = Triangle Chorus
		14H = Sine Flange
		15H = Triangle Flange
		16H = Delay+Chorus
		17H = Delay+Flange
		18H = Delay+Phaser
		19H = Auto Swell +Chorus
		1AH = Ultra-Clean+Chorus
		1BH = Pitch Shift
		1CH = Ring Mod+Delay
Selezione tipo reverbero	04H	00H = Small Room
		01H = Large Room
		02H = Small Hall
		03H = Large Hall
		04H = Arena
		05H = Small Plate
		06H = Large Plate
		07H = Blackface Reverb
		08H = Gated Reverb
		09H = Small Ambience
		0AH = Fender Reverb
Selezione timbro	05H	00H = Nessuno
		01H = Full Body
		02H = Razor's Edge
		03H = Bright & Light
		04H = Bass Booster
Selezione fase altoparlanti	06H	00H = Standard Polarity
		01H = Reverse Polarity
		02H = Left Rev Polarity
		03H = Right Rev Polarity
Selezione compressione	07H	00H = OFF
		01H = Low
		02H = Medium

		03H = High
		04H = Even Higher
Selezione profondità Noise Gate	08H	0 – 127(00H-7FH)
Selezione soglia Noise Gate	09H	00H = Low
		01H = Medium
		02H = High
Selezione assegnazione pedale di espressione	0AH	00H = Volume
		01H = Gain
		02H = Treble
		03H = Middle
		04H = Bass
		05H = Presence
		06H = Reverb
		07H = Effects Level
		08H = Effects Val 1
		09H = Effects Val 2
		0AH = Effects Val 3
		0BH = Effects Val 4
		0CH = Master Volume
		0DH = Reverb Input
		0EH = Reverb Tone
		0FH = Reverb Time
		10H = Reverb Diffusion
Selezione assegnazione controller continuo	0BH	Identica a pedale di espressione
Selezione Effects/Reverb Bypass	0CH	00H = FX Input
		01H = Reverb Input
		02H = FX Output
		03H = Reverb Output
		04H = FX & Reverb Input
		05H = FX In & Reverb Out
		05H = FX Out & Reverb In
		07H = FX & Reverb Out
		08H = Vibro Fast/Slow

Il seguente gruppo di messaggi si usa per attivare i trasferimenti MIDI.

ID modifica parametro	Descrizione
F0H	Inizio del messaggio esclusivo per il sistema
08H	ID produttore Fender
nnH	nn = ID dispositivo (meno uno)
11H	Codice ID amp 11H. La tacca superiore identifica Cyber-Twin e quella inferiore è la versione software
04H	Codice ID messaggio per controlli parametri supplementari
22H	Codice ID indicante la richiesta di un trasferimento MIDI
00H	Byte dati inutilizzato
00H	Byte dati inutilizzato
00H	Byte dati inutilizzato
ddH	Byte ID trasferimento. *Vedere la tabella seguente per i valori*
7BH	Fine del byte file esclusivo per il sistema
F7H	Fine del messaggio esclusivo per il sistema

ID trasferimento	Descrizione
01H	Trasmissione di utility
02H	Trasmissione della preimpostazione selezionata
03H	Trasmissione di tutte le preimpostazioni

Appendice 5

LOCALIZZAZIONE GUASTI

Nessun suono proveniente dall'unità ...

Portare MASTER VOLUME, TRIM, GAIN, VOLUME, *TREBLE*, *MIDDLE*, *BASS* e il volume della chitarra *TUTTI* sopra il minimo.
Qualcosa è collegato al jack HEADPHONE (cuffie)? Rimuoverlo.
Il ModoTUNER (accordatore) è inserito? Premere EXIT.

Impossibile SALVARE una preimpostazione...

La protezione di memoria (Memory Protection) è ON (Accesso con tasto UTILITY)? Disattivarla.
Il Modo DEMO è ON (Accesso con tasto UTILITY)? Disattivarlo.

Suoni di toni puliti distorti...

Il LED rosso è costantemente acceso mentre si suona? Abbassare Trim.
C'è un overdrive di un dispositivo in un loop effetti? Regolare

I pomelli 3 FX non provocano alcun effetto...

Sul display appare “None” (Nessuno) quando si premere il tasto FX? Ruotare il COMANDO DATI sulla schermata “None” per selezionare un FX.
Lo switch FX/Reverb Bypass è abilitato (pedale a un pulsante)?

Il pedale a 4 pulsanti non funziona...

Assicurarsi che sia collegato al jack del pedale e non a un jack MIDI.

Sul display appare un messaggio di errore...

Annotare il messaggio *esattamente* come appare sul display e rivolgersi al centro locale di assistenza. Fender riportando tale messaggio.

L'unità non risponde ad alcun messaggio di modifica di programma MIDI da dispositivi esterni...

Assicurarsi che il canale di ricezione MIDI sia impostato correttamente.
Assicurarsi che i cavi MIDI siano collegati correttamente.

L'unità non risponde ad alcun messaggio del controller continuo MIDI da dispositivi esterni...

Assicurarsi che il canale di ricezione MIDI sia impostato correttamente.
Assicurarsi che il codice del controller continuo corrisponda al valore nel menu UTILITY o sia uno dei codici predefiniti elencati nelle appendici.
Assicurarsi che i cavi MIDI siano collegati correttamente.

L'unità non risponde ad alcuna informazione esclusiva per il sistema da dispositivi esterni...

Assicurarsi che l'ID del dispositivo esclusivo per il sistema sia impostato correttamente.
Assicurarsi che i cavi MIDI siano collegati correttamente.

- ✔ Per individuare risorse MIDI online, visitare il sito www.midi.org

- ✔ Se dopo aver provato queste soluzioni il problema persiste, rivolgersi a un *centro di assistenza Fender* autorizzato oppure visitare i siti

www.fender.com
e www.mrgearhead.net

Appendice 6

SPECIFICHE CYBER-TWIN

TIPO:		PR 393
NUMERI PARTI:		022-9000-000 (120V, 60Hz) USA 022-9030-000 (240V, 50Hz) Aust 022-9040-000 (230V, 50Hz) UK 022-9060-000 (230V, 50Hz) Europa 022-9070-000 (100V, 50/60Hz) Giappone
REQUISITI DI ALIMENTAZIONE:		360 Watt
POTENZA IN USCITA:		65W per canale (130W in totale) @ 5% di distorsione armonica totale
IMPEDENZA DI CARICO NOMINALE:		8 ohm per canale
SENSIBILITÀ:		regolabile con il controllo TRIM
IMPEDENZA INGRESSO PREAMP:		900k ohm
LOOP EFFETTI		(invio mono, ritorno stereo)
	LIVELLO NOMINALE:	-10dBv / +4dBu commutabile
	IMPEDENZA DI USCITA:	220 ohm, a bilancio di impedenza
	IMPEDENZA DI INGRESSO:	20k ohm minimi, bilanciata
JACK USCITA LINEA SPDIF:		jack RCA, stereo digitale
JACK USCITA XLR		(stereo / mono, commutabile)
	LIVELLO NOMINALE:	0dBv
	IMPEDENZA DI USCITA:	300 ohm, a bilancio di impedenza
ELEMENTO VALVOLE:		Groove Tubes, due (2) x 12AX7WA
ELEMENTO ALTOPARLANTI:		Celestion, due (2) x G12T-100 (12 pollici, 8 ohm)
FUSIBILI	**PRIMARI:**	F4A 125V per unità 100V e 120V, F2A 250V per unità 230V e 240V
	SECONDARI:	alimentazione digitale: F2A alimentazione analogica: due (2) x T1A
PEDALE	**A QUATTRO PULSANTI:**	funzioni di richiamo tasti di accesso rapido, cavo DIN (tipo MIDI) a 5 piedini
	A UN PULSANTE:	selezione velocità rotore Vibratone e Reverb/Effects Bypass commutazione standard a un pulsante, tipo N/P 099-4055-000 o 00-57172-000
JACK PEDALE DI ESPRESSIONE:		1/4 pollici (punta, manicotto), analogico compatibile con qualsiasi pedale di volume passivo, 10k - 250k ohm, (audio taper ideale è 20k 25%)
JACK REVERB/FX BYPASS:		1/4 pollici per il collegamento al pedale a un pulsante allegato
JACK MIDI:		IN, OUT, THRU
JACK CUFFIE:		1/4 pollici, stereo
DIMENSIONI	**ALTEZZA:**	18 9/32 pollici — 46,4 cm
	LARGHEZZA:	26 1/8 pollici — 66,4 cm
	PROFONDITÀ:	12 1/8 pollici — 30,8 cm
PESO:		55 libbre — 25 kg

Le specifiche dei prodotti sono soggette a modifica senza preavviso.

N/P manuale di istruzioni: USA 056487 revA, Europa 057077 revA, Giappone 057078 revA